コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和60年7月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻7号通巻7号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 7月号

360円

特集 史上最大、夢のビッグスポーツイベント

スポーツ・エキスポ'85

サッカー 陸上 体操 ピンポン テニス レスリング バスケット 空手 水泳ほか

●徹底研究

ドラゴンスレイヤー　魔宮の戦い

●ビデオゲーム・ラボ

テディーボーイ・ブルース
グラディウス

●ファミコン・ゲーム

ディグダグ/フラッピー
スターフォース
忍者くん



ついに、こんな所まで、来てしまった。



MSXで初めての1MB、両面ドライブ採用。はじめまして、3.5インチフロッピーディスク内蔵のキングコングです。

情報は、多くて、速くて、正確なほど良い。そこで、両面ドライブ採用。記憶容量はアンフォーマット時1MB、フォーマット時720kBと、片面ドライブ2台分の大容量。扱うデータ量の多さが違う。その上、ロード・セーブ時間を大幅に短縮。例えば、10kBのBASICのプログラムソフトをロードする場合、テープでは約110秒なのに、ディスクならなんと約2秒。アクセスタイムの速さが違う。しかも、ロードミスはほとんどゼロ。正確さが違う。また、フロッピーディスクドライブ増設用端子(当社製専用、近日発売)、リセットスイッチなども装備。

オリジナル・プログラムディスクを装備。

CF-3300に付属のオリジナル・ディスクは、4種類のソフトウェアを内蔵。手にしたその日から楽しめます。①スペースシャトル:カラフルなグラフィックで宇宙旅行体験。②お絵かきソフト:絵を書いたり、色をぬったり、自由自在にパソコン画家。③MSX BASEBALL:まるで実戦さながら、スリリングプレーの続出。④ホームカルク:こづかい帳、メモ帳、単語帳など6種類の作表ができます。



付属のオリジナル・プログラムディスク

これはもう、全身性能と呼んでほしい。

●本体とキーボードをセパレート●パワフルなRAM64kB●RGB対応(21ピン)でくっきり鮮明画像●ビデオ・RF出力も内蔵●スーパーインポーズ端子付●プリンタインターフェイス内蔵●数字入力に便利な独立10キー●ROMの出し入れ簡単なソフトインサートコネクタ●ダブルスロット

64kB RAM

3.5インチフロッピーディスクドライブ

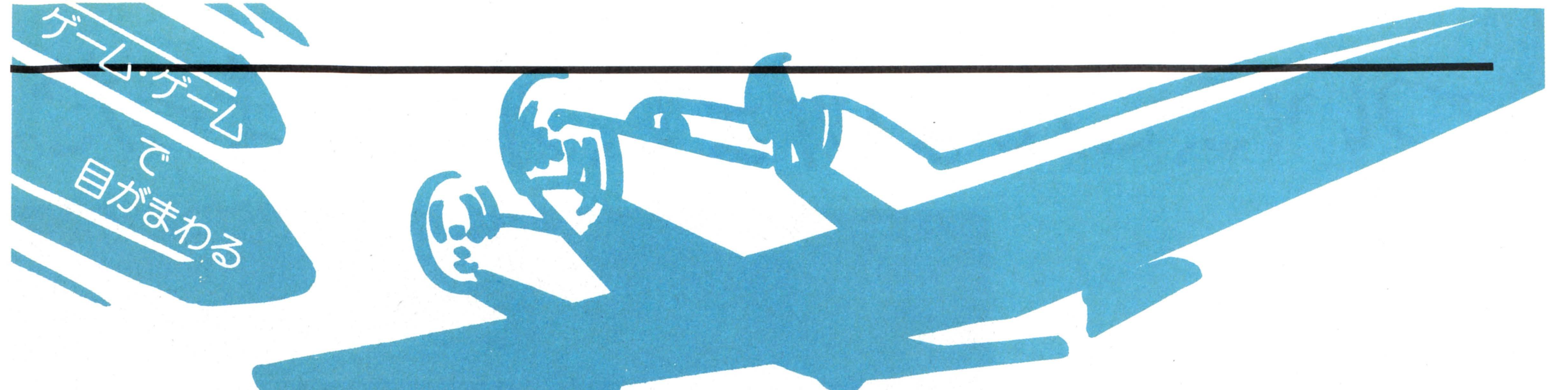
RGB対応

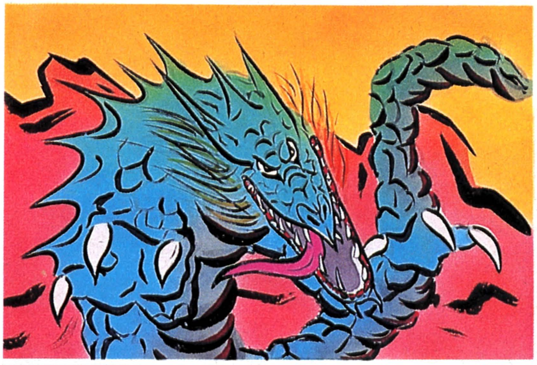
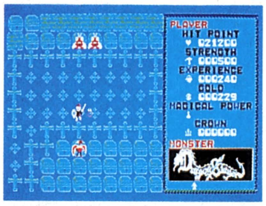
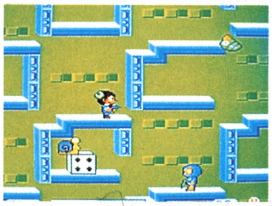
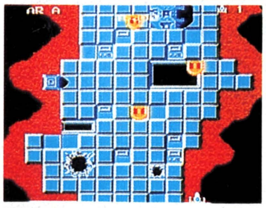
CF-3300

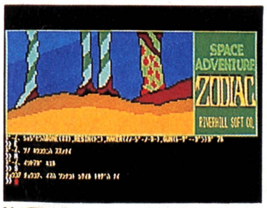
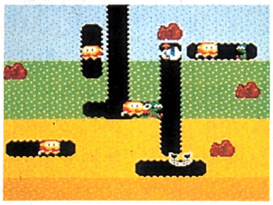
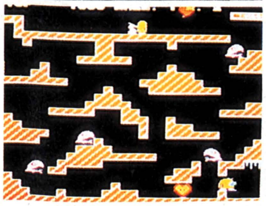
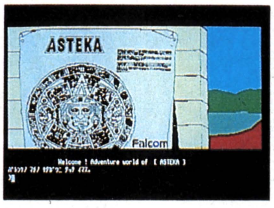
標準価格 **148,000円**

▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書、BASIC説明書、DISK BASIC/MSX-DOS説明書、プログラムディスク1枚▶RGB機能を楽しむためにRGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

(新発売)


ゲーム・ゲームで
目がまわる



SPACE ADVENTURE
ZODIAC



ASTEKA
Falcom

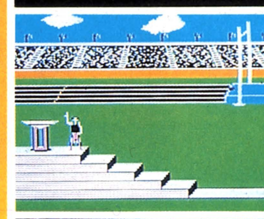
ゲームゴコロ わくわく

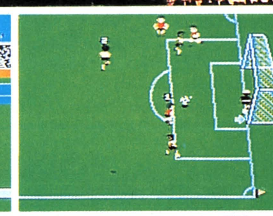
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

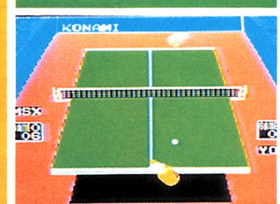
1985
7月号

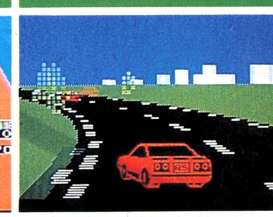
◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴













◐エディトリアル・デザイン──稲葉一之／勝俣正希／田中正義／野村弥生／細矢美智子／(有)アート・サプライ／㈱イースリープロダクション
◐イラスト──浅井真澄／昆野弘子／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／二階堂正宏／NIKOV／宮入邦男／山本護／李良明
◐フォト──杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお

CROSS MEDIA SOFT

さ、ゆっくりいも掘りすべえ。



熱中型思考パズルゲーム

MOLE MOLE

手先がぶきっちょだって平気！
じっくりやれば、実力がだせる。
時間より知能との勝負なのだ。
これが、パズルゲームの
本格派だ。

モール君の活躍のしかた

●土の中をどんどん掘って、おいも をジャカスカ食べよう。全部食べると1面クリア！
●だけどモール君は上にあがれない。しかも、土のないところでは下に落ちるばかり。上にあがるためにはハシゴを昇るしかない。
●地中はくずれやすくなっているので、岩の下を掘ると岩が落ちてくる。だけど、モール君は鍛えているから、岩にあたってもだいじょうぶ。
●モール君の力では岩を動かすことができない。だから、岩がジャマにならないように穴を掘っていくのがコツ。ここで君の頭脳が大切になってくる。岩の場所と穴の掘り方をよ〜く考えなくてはいけない。
●全50面クリアしたら、コンストラクション機能でオリジナル面をつくって楽しもう。



★6月末発売予定

FM-7/NEW7/77

●ディスク版
5インチ F-5010
3.5インチ F-3510 各￥5,800
●カセット版
F-1015 ￥3,800

PC-8801/mkII/mkIISR

●ディスク版
5インチ P-5004 ￥5,800
●カセット版
P-1001 ￥3,800

●7月末発売予定
PC-6001mkII/mkIISR
PC-6601SR
X1/X1turbo
IBM-JX,PC-98シリーズ 近日発売



超時空合体スペースファイト

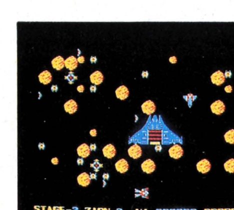
ZION ザイオン

FM-7/NEW7/77

●ディスク版
5インチ F-5006
3.5インチ F-3506 各￥6,800
●カセット版(2本組)
F-1009〜1010 ￥5,800
PC版ただいま移植中！

敵の手に渡ったザイオン1号機・2号機・3号機を奪いかえしギラン星超大型無敵ロボ・サターンをたたきのめせ

●敵基地に捕えられた1号、2号、3号を救出し合体するたびに強くなっていくアドベンチャー仕立て
●全8ステージの合体成長型アクション・ゲーム
●合体が完了すると敵の大型ロボット・サターンとの1対1の戦いがまっている



●パソコンソフトのお求めは、有名パソコンショップで！ お近くで、お求めになれない場合は、商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。

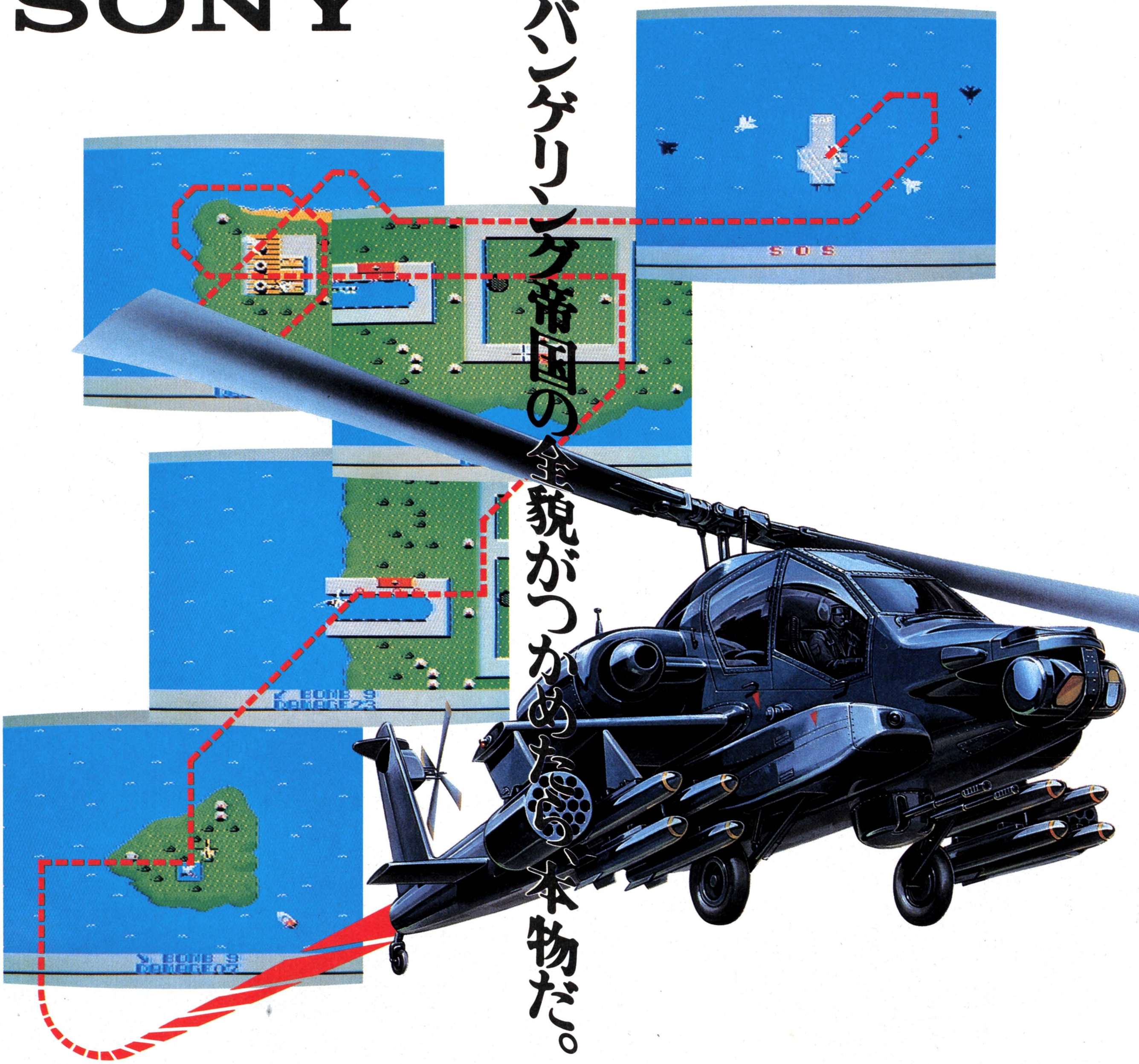
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社BEEP係 ●**販売店を募集しています。** 販売に関するお問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで ☎03(486)4121

★**健康で明るく、集中力のあるプログラマー募集** ☎03(486)9470PS制作部まで。 ★**発売**/ビクター音楽産業株式会社 ★**販売**/日本エイ・ブイ・シー株式会社


Konami
ゲームセンターに、またまた熱い風がやって来る。
超次空ファイター　グラディウス
GRADIUS ™
©1985 Konami
VIDEO GAME
1.9.8.5.宇宙ガ、マルゴト、ヤッテクル.
ついに、その時がきた。この異常体験は、夢でも幻でもない。異次元の世界が現実となり、我々の前にその全貌を現わす。
この中に宇宙が在るのか、それとも自分が宇宙に迷い込んでしまったのか。常識をこえた新たなグラフィックスの旋風が吹き荒れる。
Are you ready？
またひとつ、伝説が生まれようとしている。
GRADIUS ™ and Konami are trademarks of Konami Industry Co., Ltd.
© 1985 Konami All rights reserved.
Konami
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

SONY

バンゲリング帝国の全貌がつかめたら、本物だ。



あのロードランナーをつくった、ブローダーボンド社の大作、バンゲリングベイ。MSXになって、ソニーから誕生。



バンゲリングベイ ¥4,900
HBS-G036C（ROM版） （16Kバイト以上）
©1984 Broderbund Software, Inc. by Will Wright
7月21日発売予定。予約㊙の大人気だ！

MSX 世界征服の野望を抱いてきたバンゲリング帝国は、ついに最終兵器を完成させようとしていた。君の使命は、特殊武装ジェットヘリを駆使して帝国の秘密兵器工場を破壊することにある。ところで、画面に現れるのは、全体の約$\frac{1}{100}$ここで君の記憶力プラス構成力をもって帝国全体のようすをつかまなければ、迷い子になってしまう。このジェットヘリには、工場や戦艦を破壊する爆弾と、敵戦闘機やレーダーなどを攻撃するバルカン砲がある。戦略としては、まず敵の重要拠点の工場をたたくこと。高得点をあげると、名誉の勲章が画面に現れる。では、一流戦士としての君のテクニックを待っている。

HIT BIT MEZZO



RAM64Kバイト搭載。ソフトが気軽に幅広く楽しめる、新しいメッツォー。●写真はHB-201本体¥59,800とトリニトロンカラーテレビKV-14GR2 ¥56,000との組み合せ例です。

ひとびとのヒットビット。

HIT BIT

●カタログ送呈＝住所、氏名、年齢、職業、電話番号、機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログ係へハガキでお申し込みください。MSXはマイクロソフト社の商標です。
●MSXのソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコンシステムでお使いください。



Konami
ふぁみコン
ぞっコン
どコンじょう
とびきりじょうとう、新登場！
コナミのファミリーコンピュータ™用カセット
全国の百貨店、玩具店でお求め下さい。
ハイパーオリンピック™
おまたせしました。あのソフトが、帰ってきた。100m走、走り幅飛110mハードル、ヤリ投げの4種目。
¥6,500（コントローラー付）
ロードファイター™
時速400kmで、つっ走れ。君のドライビングテクを見せてくれ。ゲームセンターの大迫力だね。
¥4,500
ゲームソフト
カタログをご希望の方は、封筒に、カタログ請求券と切手100円分を同封のうえ、住所・氏名・年令・職業・お手持ちの機種名を明記し、下記住所までお送り下さい。
Konami SOFT WARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社（コナミ）の応諾なしに海外への出荷はできません。
カタログ請求券 Beep 7月号
Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

新刊案内

Oh!mz 別冊

ADVANCED mz-700

日本ソフトバンク出版部 編

2,300円(〒300円)
A4変型判 264頁



好評発売中!

ユーザの熱い期待に応えて贈るmz-700のハイテク活用術決定版。
mz-700の機能を最大限発揮させ，上位機種をも凌ぐ実力を引き出します。
ビギナからベテランまで，この1冊でmz-700は完全理解。

◆内容◆

Ⅰ　ハイテクBASIC　プログラミングのコツ，ゲームプログラミング，他
Ⅱ　BASICからマシン語へ―マシン語へのアプローチ，逆アセンブラの作成と利用法，他
Ⅲ　ソフトウェアによるパワーアップ―モニタによるコマンドを追加するテクニック，他
Ⅳ　ハードウェアによるパワーアップ―システムI/Oの活用法，周辺機器を作る，他
Ⅴ　アプリケーションプログラム―ワープロ「mz-700 V.2.2」，彩色4人マージャン，他
資料―mz-700使用高級言語，ユーティリティ，他

Oh!FM 別冊

FMショートプログラム集

日本ソフトバンク出版部 編

1,200円(〒250円)
A4変型判 152頁

Oh!FM本誌で掲載したショートプログラムをはじめとして，この本のために作成した打ち込みやすく，解析しやすいショートプログラムを収載しています。掲載プログラムは84点。対象機種はFM7，New7，77ですが，プログラムによってはFM8，11，16にも対応するよう注釈を付けています。また，読者からの投稿作品を題材として，プログラムの上手な組み方を解説する添削教室も設けました。打ち込みながらプログラミングを学んで下さい。

◆内容◆

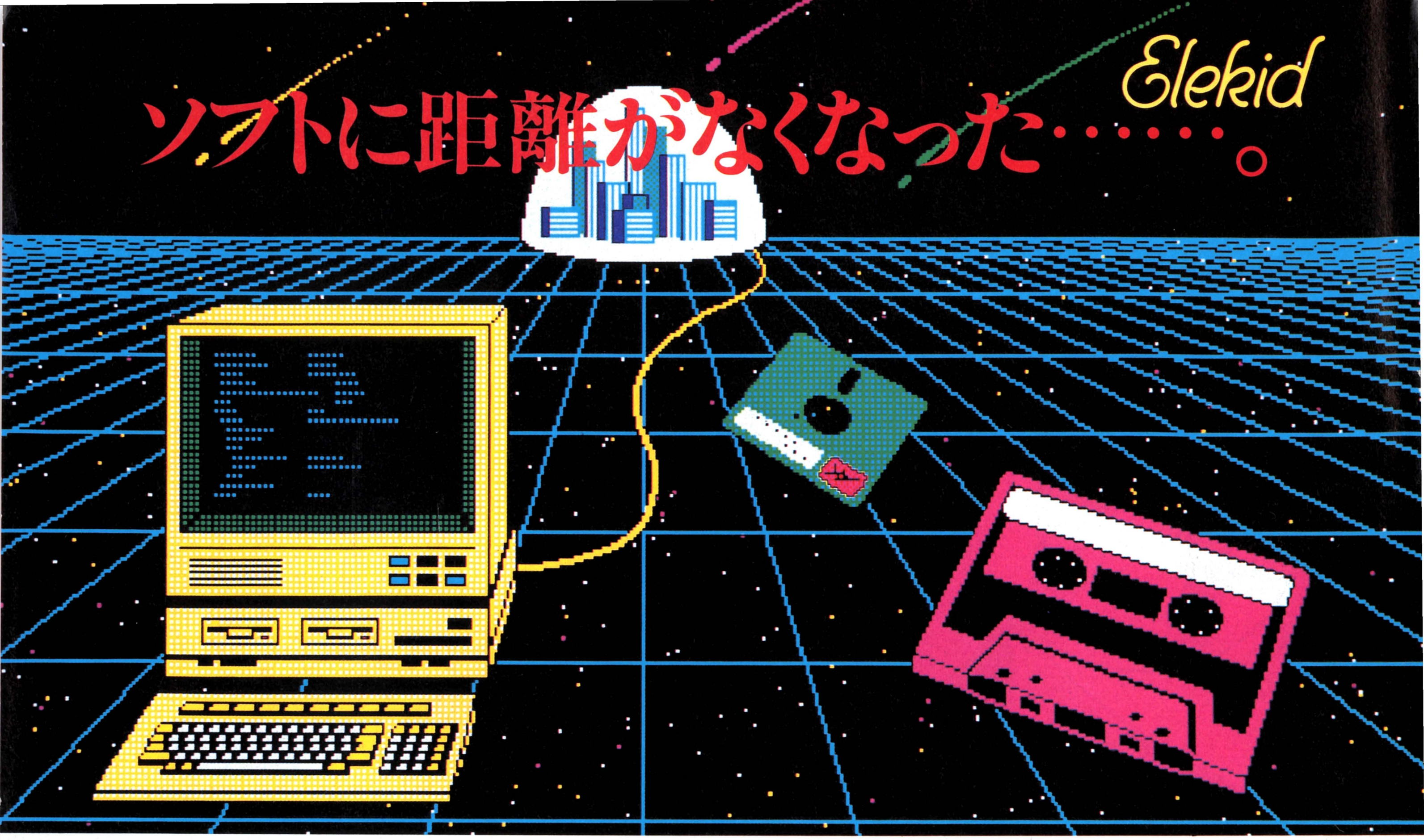
Ⅰ.ゲーム編／Ⅱ.ユーティリティ編／Ⅲ.グラフィック編／Ⅳ.実用その他編



好評発売中!

総プログラム数84点!

発行
日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095



ELEKIDとは

ELEKIDは、電電公社の超大型コンピュータ(DEMOSセンター)に登録されているソフトウェアの中から、ご希望のソフトウェアを全国(13店)にあるパソコンショップに設置された端末機によって取り出すことのできる、画期的なシステムです。

ソフトウェアは電話回線を介して1200ボーの転送速度で送られます。同時に特殊なデータレコーダによって目的とするパソコンのフォーマットに合わせてセーブされます。

対象パソコンはNEC PCシリーズ、富士通 FMシリーズ、シャープMZシリーズと種類も豊富です。

■エレキッドはここでお求めになれます!(実験協力店)

札　幌　九十九電機札幌1号店:011(241)2299
仙　台　DAC仙台東口店:0222(91)4744
東　京　西武百貨店池袋店:03(981)0111、
ラオックス中央店:03(253)1341、
丸井吉祥寺店:0422(48)0101、
ヤマギワテクニカ:03(253)0121
静　岡　すみやパソコンアイランド:0542(55)8819
名古屋　栄電社本店テクノ館:052(581)1241
大　津　西武百貨店大津店:0775(25)0111
大　阪　J&Pテクノランド:06(644)1413
神　戸　星電社C スペース:078(391)8171
福　岡　ベスト電器福岡本店:092(781)7131、
カホマイコンセンター:092(714)5155

SOFT BANK

株式会社 日本ソフトバンク
本社:〒102東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F　TEL.03(237)0965

ソフトウェアリスト

PCリーダーズサービス

プログラム名	対象機種	掲載号	価格
3-Dワイヤーフレーム(テープ用)	PC-8801/mkII/SR	84年4月号	1,500
3-Dワイヤーフレーム(ディスク用)	PC-8801/mkII/SR	84年4月号	1,500
ビットイメージイラストツール	PC-8001/mkII	84年3月号	1,500
	PC-8801/mkII/SR		1,500
売り上げ予測と利益予測	PC-8801/mkII/SR	84年4月号	1,500

※プログラムは全てテープに書込んでお渡しします。

FMリーダーズサービス

プログラム名	対象機種	掲載号	価格
簡易ワープロ拡張版	FM-7/NEW7/77	85年3月号	2,500
高速ディスアセンブラ	FM-7/NEW7/77	85年4月号	1,500
	FM-8		
* (Ver.UP) オンメモリBASICチェックサム	FM-7/NEW7/77	85年3月号	1,500
	FM-8		

(*オンメモリBASICチェックサム(2種類)、ロールアップダウンのスクリーンエディタと3本1組で発売)

FMリーダーズサービス Line up

プログラム名	対象機種	掲載号	価格
ディスクエディタ 〈ZAP FM〉	FM-7/NEW7/77	84年VOL.7	1,500
	FM-8		
	FM-11/ST/AD/EX		
裏RAMディスク (要DISK BASIC)	FM-7/NEW7/77	84年11月号	1,500
〈Eツール〉 (要 漢ROM)	FM-7/NEW7/77	84年12月号	1,500
	FM-8		
	FM-11		
エラーエディタ	FM-7/NEW7/77	84年12月号	1,500
	FM-8		
ピクチャーエディタMK.4	FM-7/NEW7/77	84年12月号	1,500
ピクチャーエディタMK.4 CAX21	FM-7/NEW7/77	85年2月号	1,500
機械語開発ツール	FM-7/NEW7/77/8	85年1月号	1,500
文字列サーチ	FM-7/NEW7/77	85年2月号	1,500
グラフ作成ツール	FM-7/NEW7/77/8	85年2月号	1,500
	FM-11 400ライン用		
フルスクリーンエディタ	FM-7/NEW7/77	85年2月号	1,500
F-BASICプログラミングツール	FM-7/NEW7/77(ディスク)用	83年VOL.5	1,500
	FM-7/NEW7/77(テープ)用		
	FM-8 V1.0(ディスク)用		
	FM-8 V1.0(テープ)用		
使い勝手のよいマシン語モニター	FM-7/NEW7/77	84年4月号	1,500
	FM-8		
	FM-11(BS除く)		
オンメモリBASICチェックサム ロールアップダウンのスクリーンエディタ (3本1組)	FM-7/NEW7/77	84年8月号 84年11月号 85年3月号	1,500
	FM-8		
簡易ワープロ	FM-7/NEW7/77/8	84年5月号	1,500
	FM-11(BS除く)		
	FM-11 200ライン用		
BASICプログラムコンプレッサ グラフィックプログラムジェネレータ	FM-7/NEW7/77 (2本1組)	84年8月号 84年9月号	1,500
アドベンチャーゲーム開発ツール	FM-7/NEW7/77	84年4月号	1,500

リーダーズサービスソフトの他に48種類のゲームソフトがELEKIDで購入できます。

※プログラムは全てテープに書込んでお渡しします。
(注) 登録ソフトは今後、大幅に増やす予定です。

'85 史上最大、夢のビッグスポーツイベント！

'85年6月10日、いよいよスポーツ・エキスポの開幕だ！ファミコンのハイパーオリンピック、サッカーからアップルのサマーゲームズまで、エキサイティングなスポーツゲームが目白押し。各界のスタープレイヤーによる素晴らしいエキシビションゲーム、必勝テクが公開される。夏に向かってスポーツゲームでバクハツだあ!!

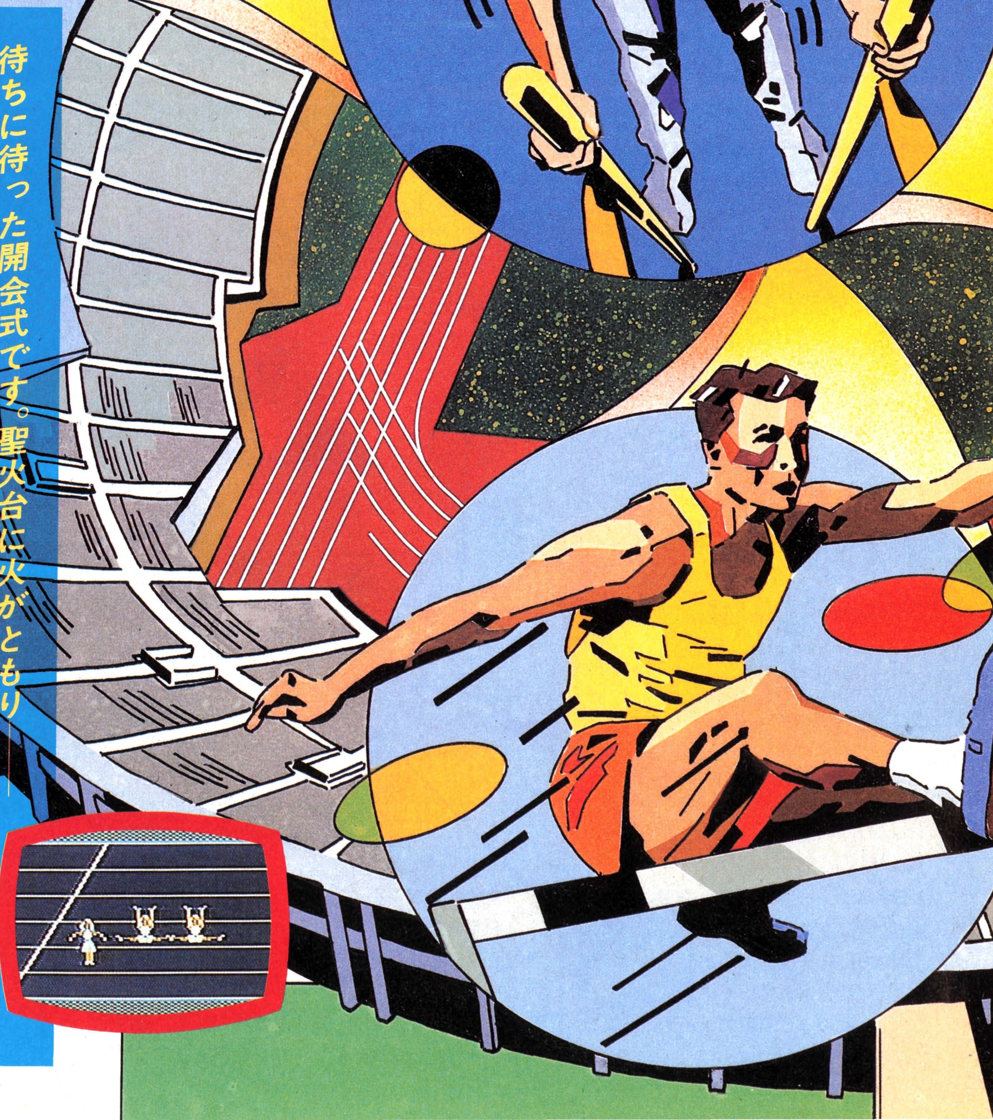


ILLUST／S.SHIMAOKA

SPORTS EXPO

スポーツ・エキスポ'85





待ちに待った開会式です。聖火台に火がともり――

「世界のゲームファンのみなさん、こんにちは。もうひとつの万博、スポーツ・エキスポ'85の開幕です。

いやー、指先が震えますねー。このイベントは、ちまたのスポーツゲーム・ブームの加熱により急きょ企画されたものですが、こうしてみると、いろんなゲームが出てますね。

スペースバーをたたくだけの根性ゲームから、タイミングをねらったウルトラDまで、多種多様のスポーツがゲーム化されてきました。なんと最近では、ぶったたくためだけの専用コントローラーも出てきて、マシンのことを気にせず、ゲームが楽しめるようになりました。

さて、BEEPシティのほうは徹夜組も出るほどの異常人気ですが、ツクバのほうはどうでしょう。ツクバの杉本さん――、ツクバの杉本さん――。ちょっと電波の調子がよくないようですが……」

「ハ、ハイ、杉本です。まったくまいりました、こっちは全然お客さんがいませんよ。コンパニオンもヒマそうだし、きょうはコンパニオンのお嬢さんとお茶でも飲んできますわ。じゃ、市ヶ谷の放送席お願いします」

「どうやら、この5日間は、ツクバやウラヤスの人出も、みーんなこの市ヶ谷に移ってきたようですね。

さて、メインスタジアムに目を向けてみましょう。

ちょうど聖火台に火がともり、ハトが飛び立つところです。いよいよスポーツ・エキスポ'85の開幕です。この世紀の大イベントをお伝えできるわたしも、ほんとうに幸せです。次に各会場と日程表をみましょう」

BEEPシティ

1ヵ月半にわたる突貫工事によって東京は市ヶ谷の地に突如出現したBEEPシティはいま、世界のスタープレイヤーのムンムンたる熱気に包まれております。

●BEEPシティ・メインスタジアム



開会式、陸上競技、閉会式が行われる。なんといってもメインは2日目の陸上である。100メートル、110メートルハードル、400メートルリレー、1500メートル、走り幅飛び、走り高飛び、棒高飛び、ヤリ投げ、ハンマー投げと、各種目がぎっしりつまっている。

●メモリアルスタジアム



4日目のアメリカンフットボールのために造られた専用会場。ウインキーボール、MIAボールの2試合がくりひろげられる。

●選手村

スポーツエキスポ'85に出場するスタープレイヤーのための宿泊施設。イベント終了後は、ソフトバンクライターのタコ部屋になるとか。



●BEEPサーキット・モトクロス場

サーキット内に設置されたダートコース。3日目のモトクロスが行われる。コースの変更が自由自在で、その日によって好きなようにアレンジできる。

●BEEPサーキット

4日目のカーレースの会場。この日以外は、スカイラインRS所有者に公開される。ここではRSのほうが、ソアラよりエラいのだ。

●スイミングプール



4日目の高飛び込み、100メートルフリースタイル、400メートルフリーリレーが行われる。なお、市ヶ谷東郷公園内のプールは、ソフトバンクライター用の駐車場となり、会期後、近所の小学生はこの新設プールを利用する、てか。

●BEEP射撃場



2日目のクレー、アーチェリーが予定されている。流れ弾はBEEP編集室に向かうように設計されているので、とくにウデに自信のない方に利用してほしい、とは関係者の話。

スポーツエキスポ'85●日程と種目

※対応機種欄の太字は、今回の使用機種であることを示す。

日	時間	種目	会場	ソフト名	ソフトハウス	対応機種
6/10	AM10:00	開会式	BEEPシティ・メインスタジアム	サマーゲームズ	エピックス	**アップルII**、コモドール64、アタリ400/800
				テイクワン	ボードビル	**アップルII**
	PM1:00	サッカー	ファミコンサッカースタジアム	サッカー	任天堂	**ファミリーコンピュータ**
	PM1:00	体操				
		跳馬	BEEP体育館	サマーゲームズ	エピックス	**アップルII**、コモドール64、アタリ400/800
		鉄棒	BEEP体育館	ハイパースポーツ1	セガ、コナミ	**セガSC・SGシリーズ**、MSX
		ウエイトリフティング	BEEP体育館	ハイパースポーツ2	コナミ	**MSX**、PC-80mkIISR、X1
6/11	AM9:00	ピンポン	BEEP体育館コナミコート	ピンポン	コナミ	**MSX**
	AM9:00	陸上 100メートル	BEEPシティ・メインスタジアム	ハイパーオリンピック	コナミ	**ファミリーコンピュータ**、MSX
		110メートルハードル	BEEPシティ・メインスタジアム	ハイパーオリンピック	コナミ	**ファミリーコンピュータ**、MSX
		走り幅飛び	BEEPシティ・メインスタジアム	ハイパーオリンピック	コナミ	**ファミリーコンピュータ**、MSX
		走り高飛び	BEEPシティ・メインスタジアム	ハイパーオリンピック2	コナミ	**MSX**
		400メートルリレー	BEEPシティ・メインスタジアム	サマーゲームズ	エピックス	**アップルII**、コモドール64、アタリ400/800
		1500メートル	BEEPシティ・メインスタジアム	ハイパーオリンピック2	コナミ	**MSX**
		棒高飛び	BEEPシティ・メインスタジアム	サマーゲームズ	エピックス	**アップルII**、コモドール64、アタリ400/800
		ヤリ投げ	BEEPシティ・メインスタジアム	ハイパーオリンピック	コナミ	**ファミリーコンピュータ**、MSX
		ハンマー投げ	BEEPシティ・メインスタジアム	ハイパーオリンピック1	コナミ	**MSX**
	PM1:00	クレー	BEEP射撃場	サマーゲームズ	エピックス	**アップルII**、コモドール64、アタリ400/800
		アーチェリー	BEEP射撃場	ハイパースポーツ2	コナミ	**MSX**、PC-80mkII/SR
	PM1:00	テニス	BEEPシティ・センターコート	テニス	任天堂	**ファミリーコンピュータ**
6/12	AM10:00	モトクロス	BEEPサーキット・モトクロス場	エキサイトバイク	任天堂	**ファミリーコンピュータ**
	AM10:00	レスリング	BEEP体育館	チャンピオンプロレス	セガ	**SC・SGシリーズ**
				リングの上は大さわぎ	日本ソフトバンク	**FM-7**
	PM1:00	アスレチック	コナミ特設アスレチック会場	わんぱくアスレチック	コナミ	**MSX**
	PM1:00	野球	ハドソン球場	野球狂	ハドソン	**PC-88mkII**、60mkII、X1、FM-7、MZ-15
6/13	AM10:00	バスケット	BEEP体育館	ワンオンワン	EOA	**アップルII**
	AM10:00	カーレース	BEEPサーキット	走れスカイライン	コムパック	**X1**
	AM10:00	水泳				
		高飛びこみ	スイミングプール	ハイパースポーツ1	セガ	**SC・SGシリーズ**、MSX
		100メートルフリースタイル	スイミングプール	サマーゲームズ	エピックス	**アップルII**、コモドール64、アタリ400/800
		400メートルフリーリレー	スイミングプール	サマーゲームズ	エピックス	**アップルII**、コモドール64、アタリ400/800
	PM1:00	アメリカンフットボール	メモリアルスタジアム	タッチダウン	ウインキーソフト	**PC-88mkII**/SR、FM-7、PC-98/E/F、S1
				グラスフットボール	MIA	**FM-7**
6/14	AM10:00	空手	BEEP体育館格闘技第1会場	カラテカ	ブローダーバンド	
		カンフー	BEEP体育館格闘技第2会場	イー・アル・カンフー	コナミ	**ファミリーコンピュータ**、MSX
	PM1:00	閉会式	BEEPシティ・メインスタジアム			
			(BEEPシティの街角から)	ブレイクストリート	クリエイティブソフト	**コモドールC64**

●コナミ特設アスレチック会場

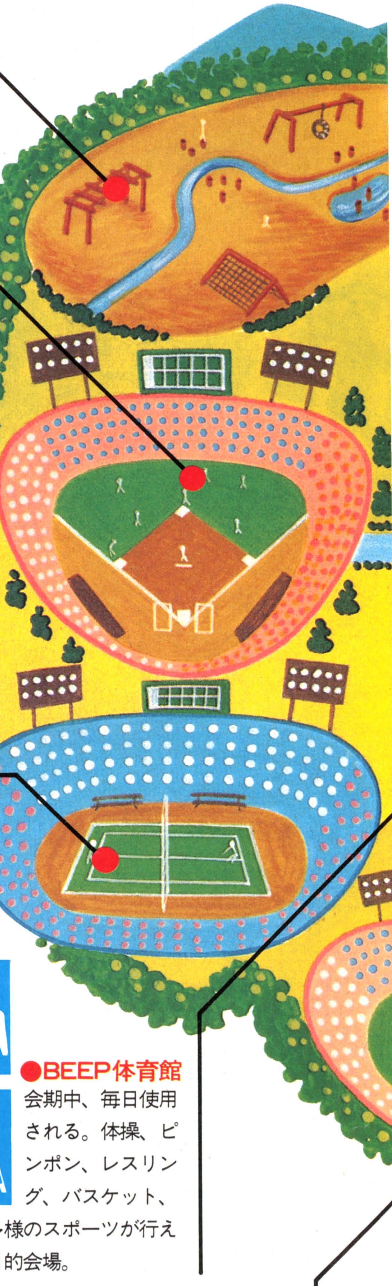


3日目のアスレチック競技が予定されている。ふつうのアスレチックとは異なる凄絶な競技になりそうな気配に、開催を中止すべきだ、との声も強い。

●ハドソン球場

全野球ファン注目のなか、3日目の午後に夢のゲームが開かれる。この日以外は、野球狂のために開放される。





●BEEPシティ・センターコート

2日目にテニスの試合が行われる。この日のために任天堂がとくに設置した会場ではあるが、以後、一般公開される予定である。













●BEEP体育館

会期中、毎日使用される。体操、ピンポン、レスリング、バスケット、空手、カンフーと多種多様のスポーツが行えるように設計された多目的会場。

●ファミコンサッカースタジアム

初日の午後、エキシビションゲームが開かれる。スタープレイヤーのハイテクニックが公開される、とのウワサが飛びかい、おおいに期待されている。



第1日目

6月10日

キックオフ●PM1:00	
会場●ファミコンサッカースタジアム	
放送ディレクター●木下淳博	
サッカー（任天堂）	

サッカー

ワールドカップMEXICO'86を前に、元全日本選手に聞く、ファミコンサッカーのビシバシ・ハイテク！

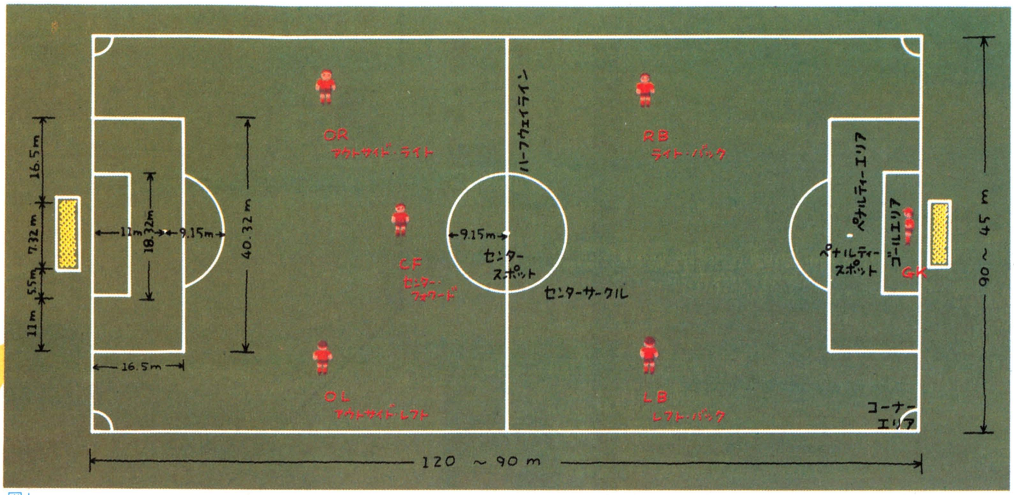


図1

スポーツエキスポ'85、1日目のきょうは、昨日の悪天候とはうって変わって、午前の開会式から、どっかーんと太陽が照りつけております。

さて、大会のスタートを切るのは、ファミコンサッカースタジアムで繰りひろげられるエキシビションゲームですが、キックオフまで25分32秒、31秒とせまってまいりました。では会場の方へカメラをまわしてみましょう。



任天堂サッカー専用スタジアム

「ハーイ、こちらサッカースタジアムです。いやー、これがとにかくでかい。さすが任天堂、スケールがちがいますね。さきほどの報告によりますと、入場者は12時現在で13万2500人、日本ではあまり人気のないサッカーですが、よく入ったもんですねー。

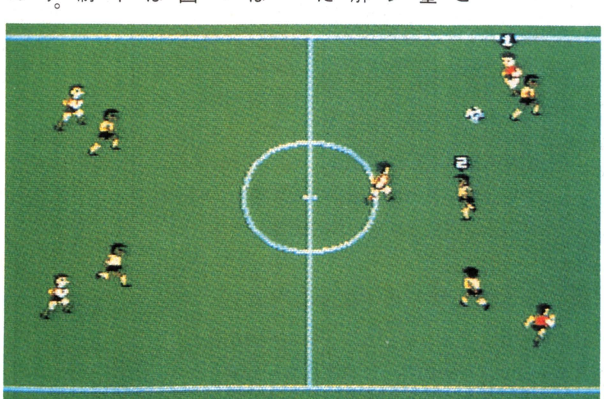
本日は、解説に、元全日本の大ヌキさんをお招きしております。大ヌキさん、よろしくお願いします」

「あ、こちらこそ。いやー、これだけ若いBEEPERが集まると、陽射しよりも熱気でムンムンしてきますね」

「そうですねー。大ヌキさんは現在、会場から徒歩5分の、都立靖国高校で体育を教えておられるそうですが、きょうは生徒さんもかなりおみえになっているでしょうね。

それではここで、この任天堂サッカースタジアムについて解説をしていただきましょう」

「フィールドはこのようになっておりまして（図1）、1チームはゴールキーパーを含めて6人制となっています。さらに大胆なの



ファミコンサッカーのフィールドは味方、敵、中央の3つに分けられる。写真は中央の画面。

は、監督から各選手に、リアルタイムで指示が送れる設備があることですね。監督は手もとのコントローラーで前後左右へのドリブルやダッシュを指示したり、Bボタン・Aボタンでパス・シュートの指示を送ったりできるのです。いわば、管理サッカーといったところですか」

「なるほど、頭の上に番号のある選手が直接コントロールできる選手なわけですね」

「ええ。パスの送り先もコントローラーで指示するんですが、その送り先は、頭の上の番号が点滅しているのでわかるようになっています」

「おっと、そろそろ、キックオフのようですね。では試合の進行を追いながら、このサッカーの攻撃のテクニックを大ヌキさんに解説していただくことにいたしましょう。

　大歓声の中、各選手が入場してまいりました」

サイド攻撃

「今回、各選手は2チームに分かれ、USAとブラジルのユニホームを着ることになりましたが、向かって左側赤いユニホームがUSA、右側黄色いユニホームがブラジルです。各国の選手がブラジルのユニホームを着ただけで肌の色まで黒くなっていますが、

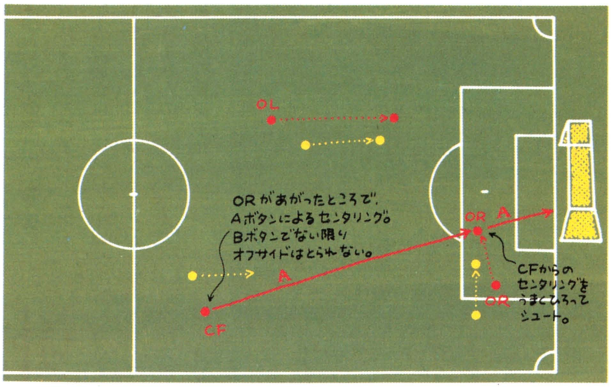
いやー、ニコー通販の日焼けクリームを使うところなど、なかなかの演出ですね」

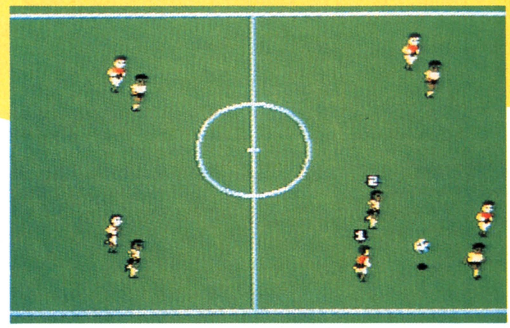
　おーっと、いきなりUSA CFがパスをインターセプト、右サイドで待つORにロングパス、これはオフサイドか、オフサイドか、いや、明らかにオフサイドですが、これをとりません。ゴール前絶好の位置にきたボールをORがシュート、キーパー取った。

　いやー、オフサイドかと思いましたが審判これをとりませんでしたね、大ヌキさん」

「そうですね―、どうもシュートとみせかけてパスをするとオフサイドをとらないようです。この攻撃はサイド攻撃ですね。通常はHBとFWが組んでLH、OL、IL、CFとパスを行い、CFがサイドからセンタリングをするのですが、なにぶん人数が少ないですから、ねー、ボールを奪ったCFが直接、ゴール前にセンタリングをあげたわけです。Aボタンでセンタリングをすること、ORが受けられる位置にいることがキーポイントですね」

図2





サイド攻撃。右サイドに出たCFから前方のORにセンタリング。

繰りあがり参加

「さーて、ゴールキックをひろったUSAのCF、次はどんな手で攻めるでしょうか。まずはマークのスキを突いてOLにパス、OLはドリブルでさがってボールをキープしていますが、そのあいだにCFあがった、OLがCFにロングパス、またまたオフサイドはとりません。CFがこれをうけてシュート、しましたが入りません。大ヌキさん、また入りませんでしたね―」

「ええ、キーパー、よく取ってますね―。今度のは、OLがボールをキープしているスキにCFがゴール前まであがり、OLからのパスを受けてシュートするというものですね。これは本来、ゴール前がマンツーマンの防御でかたいときに、HBが繰りあがって攻撃に参加するものですが、HBのいないこのゲームでは、CFがこれを行っています。通常、ライトサイドの守備がかたい場合、LHが繰りあがり、一度、IRにボールをまわしてから逆サイドに再びパスをして、LHが走りこむわけです。このゲームの場合、CFがあがれるように、OLが逆にドリブルでさがっていくところがミソです。OLがあがってしまうと、CFが前へ走れません」

「しかし、HBがいないのでは、全然『繰りあがり』になってませんね―」

「ま、いいじゃないですか。名前をつけると、気分もでるもんですよ」

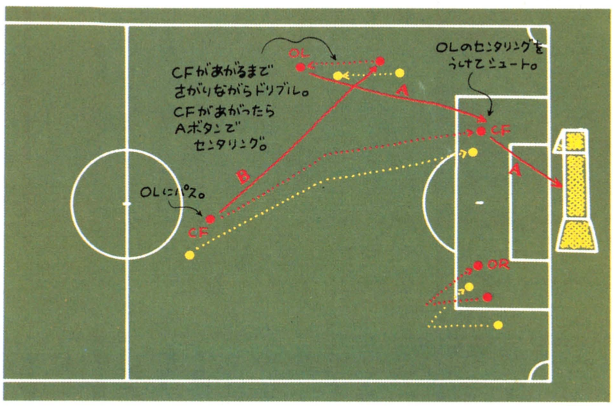
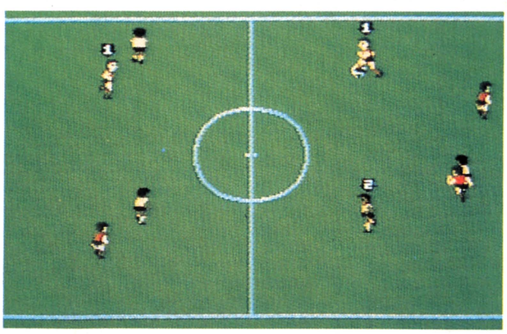
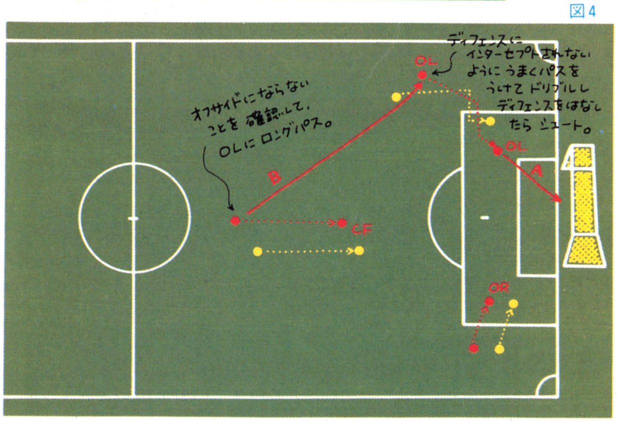


図3



繰りあがり参加。OLがさがっているあいだにCFがあがり、センタリングを待つ。

図4

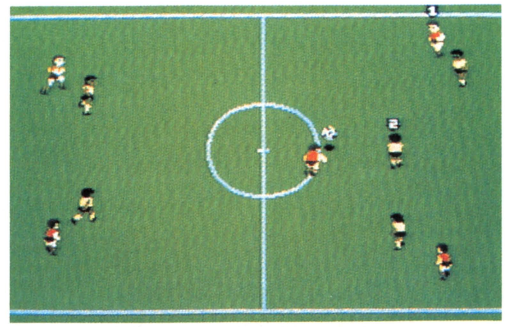


スルーパス

「さて、今度は右も左も守りがかたい。おっとOLがマークをはずしてそこにCFがロングパス、OLはそのままドリブルしてゴール前、シュートだ、今度はきまったようです。うまくパスがとおりましたね―」

「ええ、ディフェンスをかわしてのスルーパスですね。センターからサイドへのパスの場合、シュートのふりをしてパスをすることができませんから、オフサイドにつねに注意しなければいけません。通常は、レシーバーがマークを

はずし、そのマークの背後にパスを送るんですが、このゲームの場合はパスのレシーバーをコントロールすることができませんので、パスがきてからが勝負ですね」



スルーパス。CFからOLに、マイクをはずしてパス。オフサイドには注意しよう。

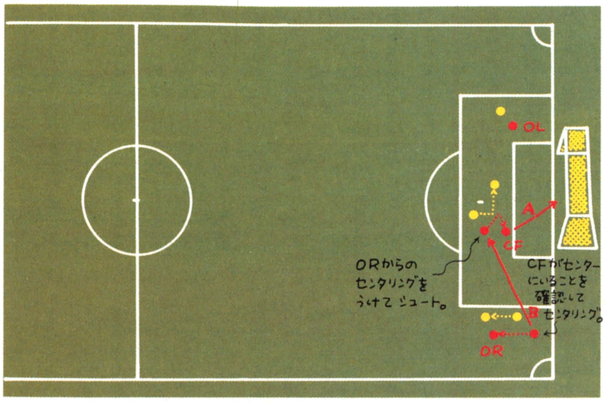


図5

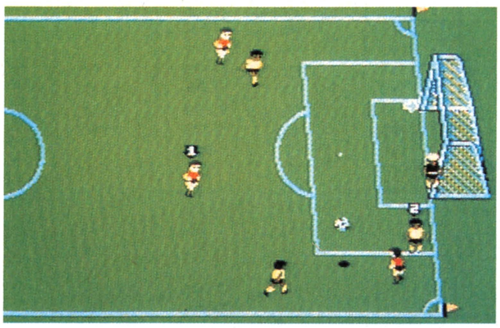
バックパス

「USAのOR、ドリブルであがってきましたが、なかなかパスが送れない。ボールをキープしてライトサイド奥深くまで入ってきましたが、なかなかシュートが打てない。おーっと、中央が手うすです、ORがCFにセンタリングして、CF、シュート。いやー、USA、ビシバシに攻めてますねー」

「ええ、今のは、ナイスセンタリングでしたね。相手の守備が手うすでしたからボールをキープしてサイド奥まで入り、相手のバックスをひきつけてすばやくCFにバックパスを送ったわけです。これがうまく決まると気分がいいもんですよ。サイド奥深くからではシュートはできませんから、Bボタンによるパスを送ったんですね。しかし、CFにもマークがいますから、このパスをうまくひろわなければいけません。実戦では、この状態からバックパスが予想されてしまいますので注意が必要です。もし、キーパーが、サイドからのシュートを警戒してサイドに寄っていたら、CFのシュートが決まる可能性も高くなりますが、相手を越すパスはなかなか困難です」

「なるほど。しかしこれは、ねらおうと思ってできるものではありませんね」

「ええ、ですから、奥まで入りすぎてニッチもサッチもいかなくなったときに活用してください」



バックパス。ライト奥深くまで入ったORが、フリーのCFにバックパス。

キックオフからの攻撃［1］

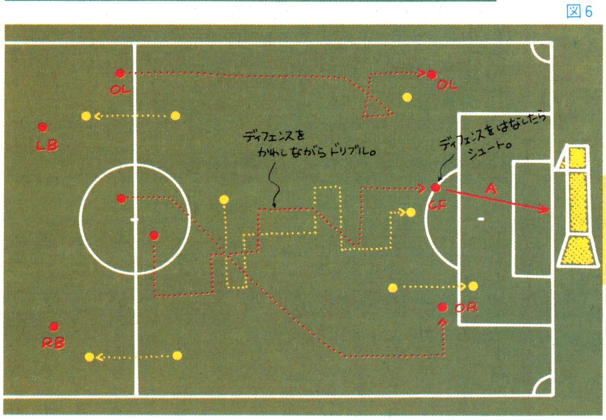
「おーっと、ちょっと目をはなしたスキに、ブラジルが一点を奪ってしまいました。USAのキックオフですが、ORからCFに渡して、CFがドリブル、ディフェンスをうまくかわしています。ORがあがっていますが、CFはそのままシュート、しかし入りませんでした。大ヌキさん、CFはひとりでもっていきましたねー」

「ええ、うまくディフェンスをかわしました。コンピュータ相手のトレーニングでLEVEL3以下のときによく使う手です。相手につねに背を向けるようにドリブルをすることがポイントです。やはりダッシュのほうがドリブルより速いですからねー、ゴール方向に走って追いつかれそうになったら、すかさず右か左に方向を変えることです。人間相手の試合の場合、うまくやると、ディフェンスにつられてキーパーまで前にあがってくるんです。そのときがシュートチャンスですね。でも、LEVEL5じゃ無理ですが」

「なるほど。ドリブルでキーパーを誘い出し、ゴール前に穴を作るわけですね」

「ええ、無理に穴を作ろうとしなくても、ゴール前でウロウロしていれば自然に穴ができるものですよ。初心者相手のときは、わたしもよく使ってました」

図6



キックオフから、CFがそのままドリブル。ディフェンスをかわす。

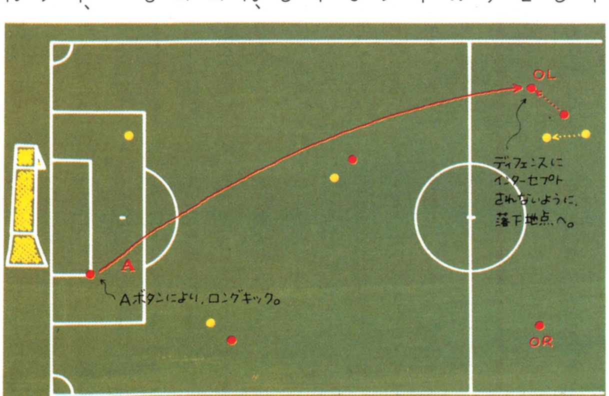


ゴールキック［1］

「またまた目をはなしたスキに、ブラジルがシュートをしましたが、今度は入らず、USAのゴールキックとなりました。USAのLBのキックですが、グーンとのびてます。ハーフウェイラインを越えて直接OLの待つ左サイドまで飛びました。大ヌキさん、このゲームでゴールキックのコツはいかがなもんでしょうか」

「そうですねー、ボールのキープに自信がなければ、とにかくパス先を相手陣内にすることですねー。しかし、パスのレシーバーが早く

図7

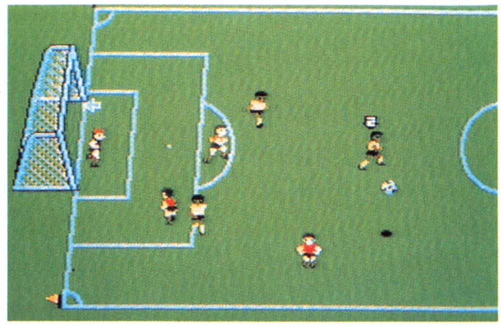


反応しないとインターセプトの危険性がありますから注意しなければなりません。でもまあ、一番無難でしょう」

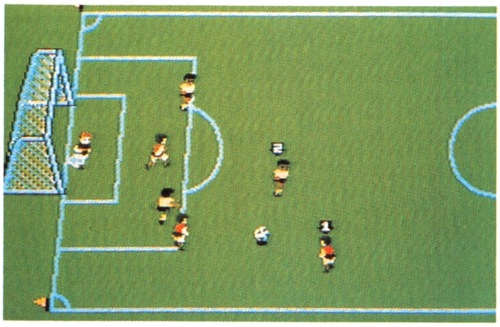
ゴールキック[2]

「そうですか。じゃあ、ペナルティエリア外にいる自チームのプレイヤーにパスを送ってキーパーにもどす、なーんてのはどうでしょうか」

「そりゃこのゲームではまったく無意味ですね。いたずらに相手を刺激するだけですよ。キーパーに返ってきたところで、結局はどっかにパスを送らなきゃいけないんですから。でも、ボールのキープに自信がある場合は、ゴールキックで手前にいるCFにミドルパスを送り、CFがドリブルで相手陣内に攻めこんでいくという手もあります。この場合、CFへは確実にボールが渡りますから、いきなりボールを奪われる危険性はまずないでしょう。CFからOLにパスでもいいでしょう」



USAのゴールキック。ハーフウェイラインを越えてORに。



今度は近くの自チームプレイヤーにキック。確実に味方へ渡る。

図8

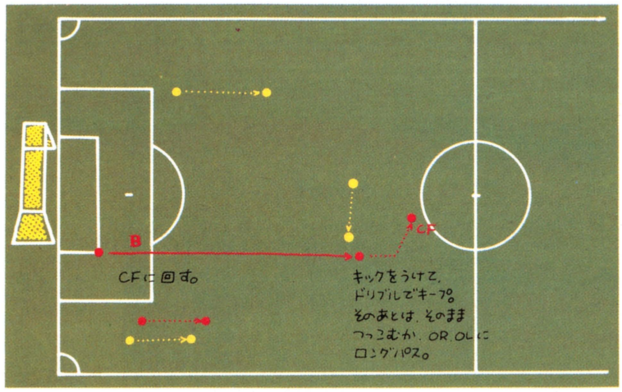
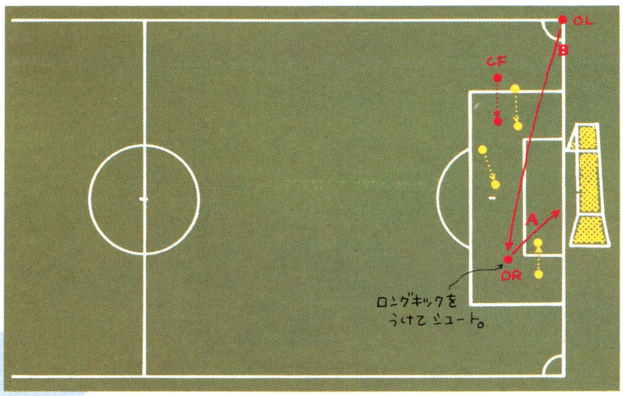


図9



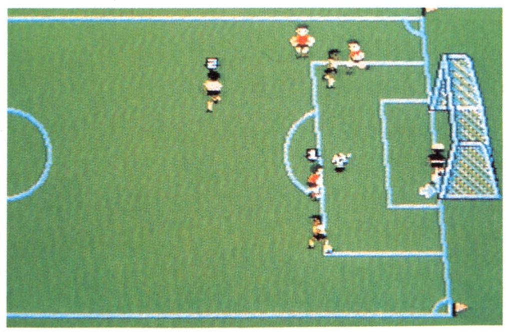
コーナーキック(ロング)

「さて、解説のあいだに、ボールをうけたOLがゴール前でシュートチャンスをつかみましたが、もう少しのところで、コーナーキックに逃げられてしまいました。大ヌキさん、コーナーキックからはどのような展開が考えられるでしょうか」

「そうですねー、相手のフォーメーションをみて、ロングかショートかのどちらかを選びますね。あっと、ロングですか……」

「おっとOLからゴール右のORにロングキック、ORひろってシュート、ブラジルはじいた。おしかったですねー」

「ええ、うまいロングキックでしたがねー。ロングの場合でも確実にORまで飛んでますが、ボールが来るまでに時間がかかりますからねー。そのあいだに敵LBが動いてしまうわけです。だから、レシーバーは少し前進し、からだでトラップしてボールをキープし、敵LBをかわしてシュートする必要があります。基本的なことですが、トラップしたボールが落下する前に動いてしまうと、ボールを置き去りにしてしまいますから注意が必要です。



ロングコーナー。レフトコーナーからORの待つセンターまでキック。



コーナーキック(ショート)

「さて、ふたたびUSAのコーナーキックですが、今度は右コーナーからORがけりますねー。ORが、右サイドのCFにショートキック、CFがドリブルでマークをかわして、シュート、今度は入りました。これがショートコーナーですね、大ヌキさん」

「ええ、今のはうまくきまりましたねー。ショートの場合は、ほぼ確実にCFまでボールがまわるんですが、そのあとディフェンスをかわしてシュートするのが少し困難なようですね。相手のディフェンスをくずしたり、正確にゴール前にボールを送りたい場合に有効ですが、CFの腕によりますね」

中央突破

「選手もだいぶ疲れてきてるようで、大胆な攻撃が少なくなってきましたが、ここらでドッカーンとやってほしいもんですねー。ブラジルのキックオフから、おーっとまたまたUSAがボールを奪った、CFが真横にいるOLにパス、サイドからの攻撃か、いや、CFがあがっているが、OLからCFにロングパスです。CFうまくひろって、ロングシュート。いや、決まりませんでした。USA、やってくれましたねー」

「いまのは中央突破ですね。CFが真横にいるOLにパスをし、サイドからの攻撃とみせかけておいて、さらにCFにリターンパスを送るものです。CFはセンターにぽっかりあいた穴でリターンパスをうけ、シュートをねらいます。通常は、中央突破を気づかれないように動かなければなりませんが、このゲームの場合、監督が直接コントロールできるのはボールを持っているプレイヤーとキーパーだけですから、むずかしいでしょう。また、もしOLがCFよりもかなり前にいた場合は、CFがうまくあがってくれませんので、繰りあがり参加のように、OLが少しさがるということをしなければならないでしょう。つねにCFの位置に注意することが重要です」

「動きに応じて、的確な判別で攻撃するわけですね」

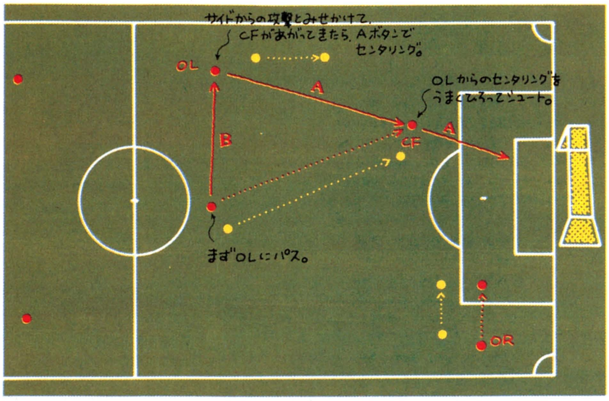
ハーフタイム

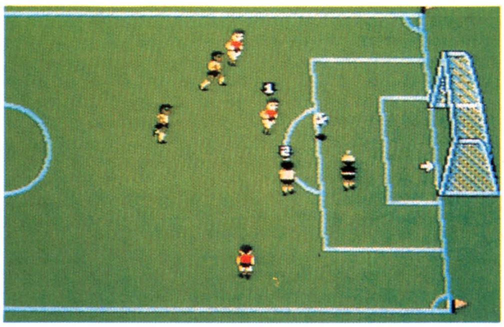
「ハイ、ドッカーンと大胆な攻撃がでたところで、ちょうどハーフタイムです。ハーフタイムには、チアリーダーによるビッグな演技がみられるようですが、どうですか大ヌキさん」

「コ、コ、コウフンしますね」

「いやー、いつも女子サッカー部員に囲まれている大ヌキさんにしては意外なご意見でしたが、あ、出てまいりました。えー、地元、四番町小学校、どんぐりチアガールズのみなさんです。画面左上から順に、ミキちゃん、ケイコちゃん、ノリちゃん、サエちゃん、エリちゃんです。地元のチアリーダーとは聞いていましたが、まさか小学生とはね

図11





中央突破。OLのあげたセンタリングをCFがひろってシュート！

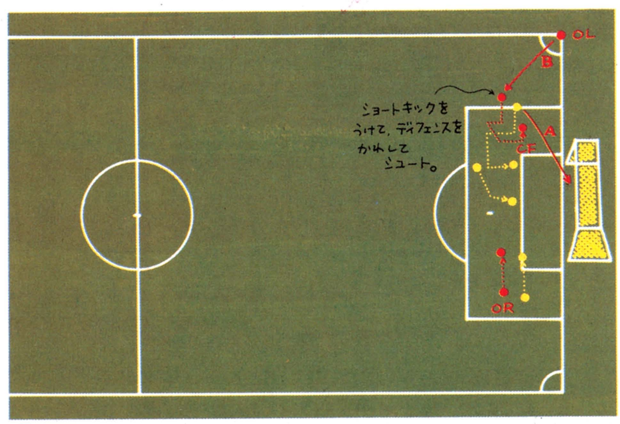
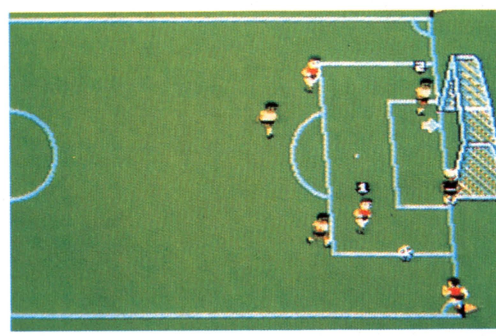
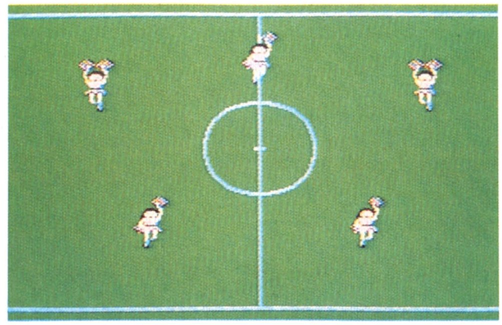


図10



ショートコーナー。ライトコーナーからCFまでパス。CFはうまくドリブルしてシュート！





ハーフタイムショー。地元四番町小学校生徒による……。

ー、ー本とられましたね、大ヌキさん」

「……。ホントに。わたしは、地元と聞いて大ツマのピチピチギャルがおがめるかと思っていたんですがね…」

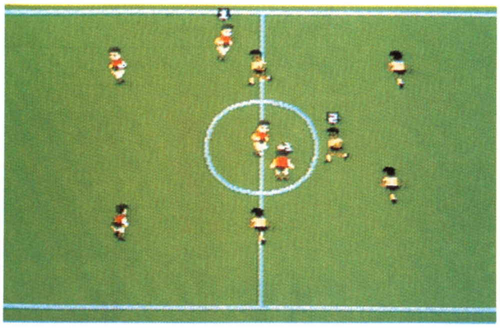
「まあ、いいじゃないですか。小学生の盆踊りもまたカワイイもんじゃないですか」

「あっ、そろそろ後半の開始ですね。今度はUSAのキックオフからです」

キックオフからの攻撃［2］

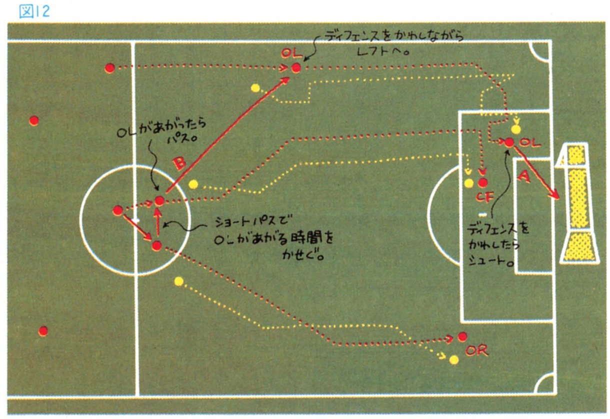
「USAのCFからですが、CFからORにまわして、おっとふたたびCFに返した。そのあいだにOLがあがっているが、CFからOLにロングパス。OL、ボールをもらって、ドリブル。左サイド、どんどんあがっていきます。CFもあがってゴール前ですが、マークがキビしい。なかなかセンタリングがあげられませんが、OL、中央にマークをかわして、シュート、入りました！　キーパー、前に出すぎてましたねー。今のはどうですか大ヌキさん」

「キックオフからCF→OR→CFとボールをまわして時間をかせぎ、そのあいだにOLがあがったわけです。しかし、このショートパスのときにボールを奪われる危険性が大きいので、かなりの注意が必要ですね。OLがあがったところでCFがロングパスをしてOLに走らせたんですね。この場合、そのあとのCFの走り方によっては、中央突破につなぐべく、CFにセンタリングを出してもいいでしょう。ドリブルでOLがあがる場合は、つねにディフェンスに背を向け、サイドからゴールに向かうようにしますが、もしマークが堅くて奥深くまでくいこんだ場合は、CFにバックパスをしてもいいですね」



キックオフから時間をかせぎ、OLがあがるのを待つ。

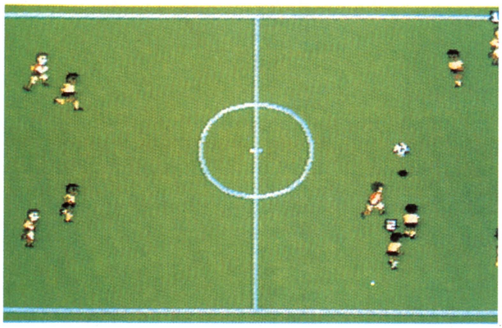
図12



オフサイド

「さて、試合も終わりに近づいてまいりましたが、またUSAがボールを奪った。CF、ドリブルであがっているが、左サイドからOLがあがっている。CFからOLにロングパス、おーっとこれは明らかにオフサイドです。USA、オフサイドをとられました。大ヌキさん、初めての方のために、このオフサイドというのをご説明ねがえますか」

「ハイ。相手サイド内で、ボールよりも前方にいるとき、自分と相手ゴールラインとのあいだにふたり以上の相手プレイヤーがいないのをオフサイド状態といいます。この状態でパスを受けるなど、プレイに参加するとオフサイドの反則をとられます。パスのときは注意しましょう」



オフサイド状態のプレイヤーにパスを送ると反則となってしまう。

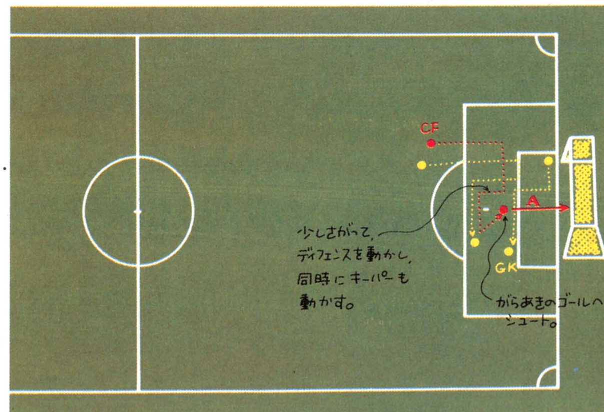


図13

試合を終えて

「今回のエキシビションゲーム、かなり勉強になりましたが、どうもなかなか点に結びつかないという方に、なにかアドバイスはありませんか」

「そうですねー、2PLAYER GAMEの場合、なんといってもゴール前の動きがキーポイントでしょうね。人間相手の場合、どうしてもディフェンスとキーパーはいっしょに動いてしまいますから、これを利用して、キーパーをうまく前へ誘いだすことですね。初心者は、よく、ボールをクリアすることに夢中になってゴール前にポッカリ穴を作ってしまうことが多いんですが、そのスキをついてシュートすることです。そのためにはこの図(図13)のように、一度、ゴール前深くまで入り、少しさがるんです。そうするとディフェンスもさがってくれますので、それとともにキーパーも前へ出てきます。このときボールを左右にふって、ゴール前に穴を作り、ショートチャンスをねらうわけです。逆に言えば、自分がディフェンス側にいたときは、あまりボールにとらわれず、ゴール前にスキを作らないことがポイントとなるでしょう。逆行するドリブルでキーパーを誘いださないまでも、プレイ中にゴール前が空くことはしばしばありますので、そのチャンスをのがさずにシュートすることはつねに頭に入れておくべきでしょう」

「そうですか、とにかくビシバシ攻めまくることですね。いやー、大ヌキさん、きょうは長いあいだありがとうございました。靖国高校のほうでもガンバってください。それではファミコンサッカースタジアムからの中継を終わります」



写真／フォトインタープレス

競技開始●AM10:00
会場●BEEP体育館
放送ディレクター●SAY
サマーゲームズ／ハイパースポーツ

体操

着地をビシッと決めてみよう！

華麗な演技が観客の目を奪う女子跳馬、ダイナミックな鉄棒など体操のほか、熱気あふれるウエイトリフティングの模様も中継します。

跳馬
塚原跳びの時代も終わり

アナウンサー「ハイッ、こちらはBEEP体育館であります。ただ今より、女子の跳馬が始まります。さて、この跳馬も近年ますます高度化している種目のひとつですね」

解説「そうですね。塚原跳びで無難にまとめる、という時代は終わりました。女子でもより高度な技をとり入れなければ高得点は望めません」

アナ「ポイントとなるのは、どんなところでしょう?」

解説「全体にいえることですが、やはり踏み切りと突き放しでしょう。踏み切り台をできるだけ有効に目いっぱい使って、大きく力強いジャンプをすることです。まあ、タイミングの問題でしょう。また、突き放しもタイミング重視です。突き放しで高く遠くに跳ばなくては、大ワザを出せませんからね」

アナ「なるほど。その2点とあとは難度が問題でしょう」

解説「そうです。たとえば踏み切りと突き放しのあいだに半ヒネリを入れるとか、後方かかえこみを行うとか。しかし、高度なものにこだわりすぎるよりは、着地。これですね。着地をビシッと決めてほしいです、ハイ」

アナ「さあ、第1の選手が出てまいりました。楽しみですねえ。お、あーっと、勢いあまったのでしょうか、踏み切り台をはずしてしまいました」

解説「ウーム。フライングですねえ。気をとりなおしてがんばってほしいんですが」

アナ「さて、2回目です。今度はうまく、おっと残念。着地に失敗してしまいました。くやしいでしょうねえ」

解説「ええ。得点は低いでしょう」

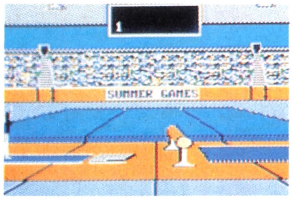
アナ「ふたり目はアメリカのレッドンですか?」

解説「いえ、メキシコのチャブラフスカです」

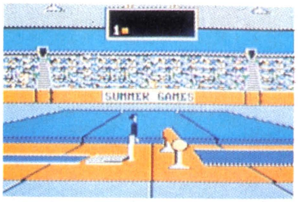
アナ「なかなかスタイルのいい選手ですね。おっとっと、これはきれいに決まりましたね」

解説「10点満点です。早くもふたり目で満点がでました。これは文句なしです」

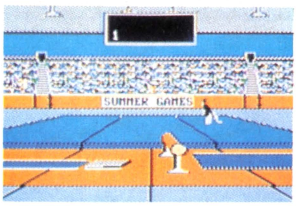
アナ「手を振って、お客さんにアピールしています。少々興奮気味ですねえ。おや、次の選手の前に、となりで男子の鉄棒が始まったようですので、のぞいてみましょう」



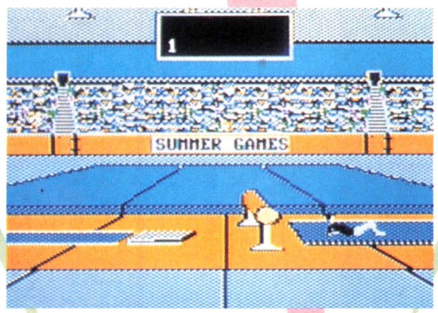
▲手をあげて気をひきしめて、さあスタートだ！



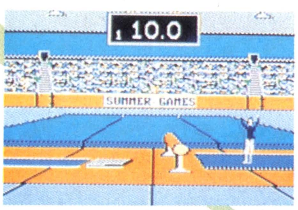
▲アレ？ 踏み切り板を踏み越えてしまった。大失敗…。



▲前方かかえこみだ！ 1回転、2回転、3……。



▲おっと着地失敗。ケガはなかったかな、心配だ。



▲やったやった！ これはスゴイ！ 10点満点だ！

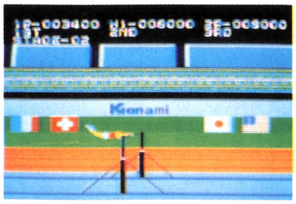
鉄棒
フィニッシュが決め手さ！

アナウンサー「えー、こちらは男子鉄棒です。女子ほどの華やかさはありませんが、日本が期待をもてる種目です」

解説「そーですね。ぜひ記念メダルをとってもらいたいものです」

アナ「さて、第1の選手です。


ILLUST／H. KONNO


▲大車輪だ！


▲さあ反動をつけて……。

鉄棒にぶらさがりました。反動をつけて大車輪に入った！（中略）。さてフィニッシュに入ります。ひざをかかえて後方屈身の2回転でしょうか」

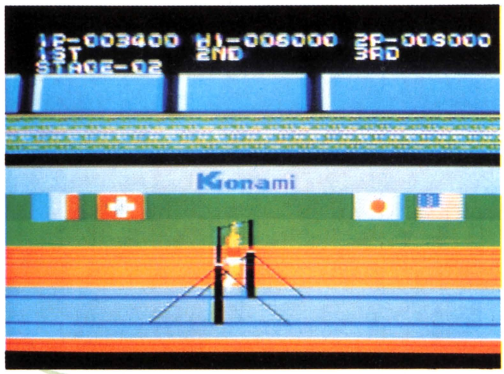
解説「3回でしょう。これはハイレベル。着地は……」

アナ「あーっと、着地を失敗した。大丈夫でしょうか。大丈夫のようです。元気に審査員の前へ走っていきました。が、さあて、得点は…、残念、低い点です」

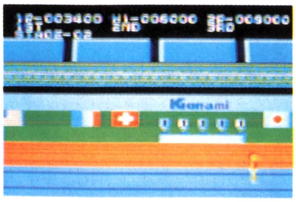
解説「まあ、しかたがないでしょう。体操はダイナミックで、ウルトラCの技が主流となっていますが、どんなに高度な技をとり入れても、着地で失敗してはいけませんねえ。また、ケガも着地のときに起きやすいので、ぜひ、うまくまとめてほしいものです。とにかく体操は着地をビシッと決めることがだいじですね」

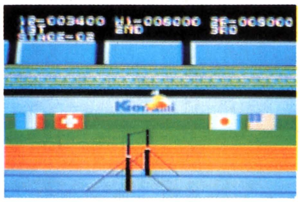
アナ「第2の選手が鉄棒にぶらさがりました。余談ですが、わたしもぶらさがり健康法をとり入れていましてね、ああやってぶらさがります」

解説「キ、キミ、冗談でしょう？」



▲鉄棒にぶらさがって、いよいよ競技開始だ。


▲うーむ、着地の失敗がひびいて、点数はドツボ……。


▲いよいよ、フィニッシュ。後方かかえこみです。

アナ「ハ、ハア、失礼いたしました。とちゅうですが、となりの会場でウエイトリフティングが始まったようですのでカメラを移してみましょう」

ウエイトリフティング
いきなりスーパーヘビーだ！

アナウンサー「ちょうど胸まであげたところです」

解説「いきなりスーパーヘビーに挑戦とは、ソ連らしいですな」

アナ「さあ、持ちあげて、1歩、2歩と、前に出て歯をくいしばっています。判定は？」

解説「大丈夫でしょう。やりましたねえ」

アナ「ジャッジのランプが3つついて、成功です。つづいて……260キロ」

解説「ちょっとやりすぎじゃありませんか。なんといっても世界記録が210キログラムですから。からだのほうは大丈夫なんでしょうかねえ」

アナ「いや、しかしどうも挑戦するようです。お、おっと、いきなり上まであげてしまいました！ どうしたことでしょう。腕がふるえていますね」

解説「いやいや、たいしたものです。成功のようですな。ウ～ム」



▲よし持ちあげた。あとひとふんばりだぞ！



▲さあ、これからがたいへんだ。

アナ「いやあ、驚きました。なんと新記録達成です。ウインクで観客の声援に応えています」

解説「ほんとうに驚きました。こっちまで力が入って、どっと疲れましたね。ま、この種目の必勝法は、ひたすらがんばる、これしかありませんな」

アナ「ほんとうにそうですね。ここらで少し休みをとりましょうか」

解説「5日間ありますから、そうしましょう」

アナ「それでは、体育館よりサヨウナラ！」

解説「サヨウナラ！」


▲新記録達成の瞬間です。



▲やりました！

初日はパーッと！
第1日目は、景気づけにそろって『遊泳禁止』へ



市ヶ谷界隈で酎ハイといえばココ。駅前橋を渡ってスグの地下にある。飲みものは基本的に酎ハイであるが、この種類がやたら多く、ユーミン（ライム）、タクロー（リンゴ）などミュージシャンの名前がついている。料理も、ぞうりになりたかったコロッケ、オマワリさんの忘れ物、ガリバーサラダなどのビックリ料理で楽しめ、OL、女子大生、ソフトバンクのライターでいつもにぎわっている。

☎03・267・2741

第2日目

6月11日

試合開始●PM1：00

会場●BEEP体育館コナミコート

放送ディレクター●KAZ

ピンポン（コナミ）

ピンポン

白球飛びかう名勝負とテク公開!

世界大会の優勝者や、トップアマチュアらによる試合を'75、'77世界大会女子シングルス優勝の朴英順さんが詳解!!

アナウンサー「おはようございます。スポーツエキスポ'85 2日目も晴天に恵まれ、絶好のコンディション。各界の名選手によるエキシビションを本日もお楽しみください」

解説「開会式直後に比べると、選手たちの顔にも笑顔がみられるようですね。1日ゆっくり休んで、緊張がほぐれたのでしょう。今日もすばらしいプレイが期待できそうです」

アナ「午前中の卓球、陸上。お昼をはさんでシューティングにテニスと見どころたくさんです。ではBEEP体育館コナミコートのKAZアナウンサーにマイクを移しましょう」

KAZ「ここBEEP体育館のコナミコートでは、今まさに名選手による試合の幕が切っておとされようとしています。本日の解説者は、バーミンガムの34回大会の女子シングルス優勝者、朴英順さんにおいでいただきました。朴さん、どうぞよろしくお願いします」

朴「ドモ、ヨロシクネ」

K「今大会では、MSX社の特別協力により、特殊な放送技術が使われております。球の動きをみなさんに、よくごらんいただくため、選手の身体は、手とラケットをのぞいて画像に映らないよう処理されています。じっくりとご観戦ください」

本大会のルール

K「本大会は、現行ルールに従い、5本サービスの21点、5セットマッチで行います。ただし、エキシビションという性格上、みなさまにより多彩なプレイを見ていただくため、促進ルールは適用せず、ゲーム進行は、各プレイヤーの自覚にまかされています」

朴「今、正式ナ試合、ホトンド促進ルールトッテマス。サービス1ポイント交代デ、レシーバー13回カエセバ勝チネ。サーバーガンバッテセメナイト苦シイ」

K「そうですね。促進ルールは、確かにサーバーには厳しいルールです。しかし、それだけに、試合のダレを防ぎ、積極的な攻めによる試合のもり上がり、ひいては卓球技術全体の向上にもつながっているわけですね」

朴「ソデス。最近ノ技術ノ進歩、トテモハヤイデス」

朴「そろそろ第1コートで試合開始です」

第1試合 河野満VS郗恩庭

K「さて第1試合は、'77年、'73年の世界大会の王者どうしの対決です。まずは郗選手のサービスです。オッ、目にも止まらぬドライブサーブです」

朴「郗選手ハ、フォアハンドドライブデ強打スルタイプ。フォアノドライブサーブ、コースモイロイロデ、イリョクアリマス」

K「河野選手、それに対して前陣につめ、プッシュでリターンしていきます。リターンのコースがいいですねえ。ドライブ主戦の郗選手に、なかなか打ちこむスキを与えません。河野選手、まわりこんで、ストレートに打ちこんだ!! おしい。少し長かったようです。卓球では、コースと球の高さが微妙に勝敗に影響してきます。このあたりを朴さんに解説してもらいましょう」

朴「サービスデモ、リターンデモ、クロスニ打テバ、台ノウエヲ通ル距離長クテ、トテモハイリヤスイデス。ソレダケニ、球ニスピードカケルコトデキマス。シカシ、ストレートハ、距離ガ短イ。球ノ高サ調節シナイト、スグオーバーシテシマイマス（図1）。サービスデハ、トスシテ、インパクトスル高サデ調節デキマス（図2）。ウチノホンゴ選手モ低イドライブサーブ研究シテマス」

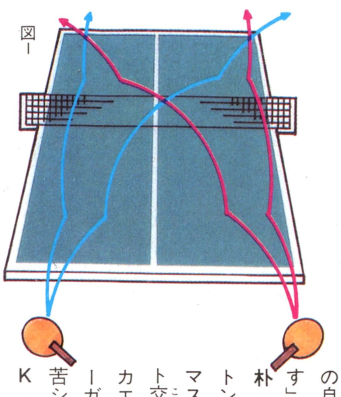
K「今度は、河野選手のサーブです。おっと、これは、ネットギリギリのカットサーブだ!! 郗選手、リターンをネットしてしまいました(図3)」

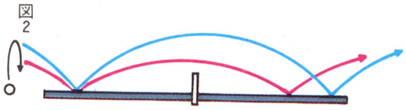
朴「今ノサーブハ、ネット近クニ、バウンドサセタ低イ、スバラシイサーブデシタ。アレハ、ナカナカトレマセン」

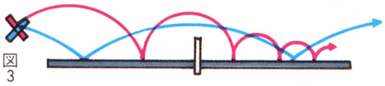
K「両者、一歩もゆずらない激しいラリーが続きます。おっ、第2コートも開始です」

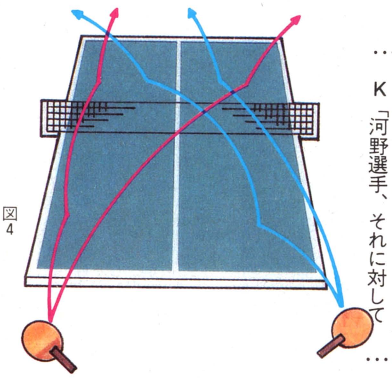
第2試合 八木健司VS阿久津博美

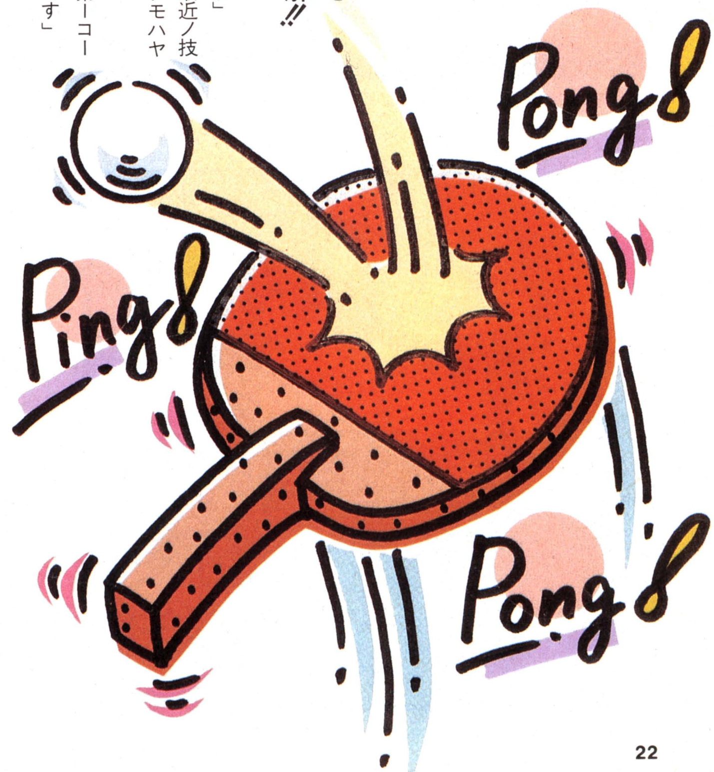
K「今度は、神奈川代表で、全中選手権大会に出た八木選手

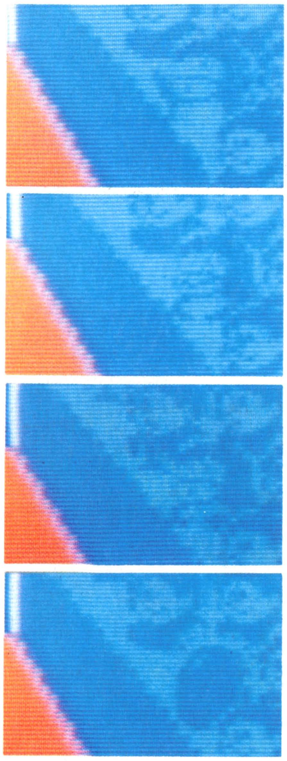

図1

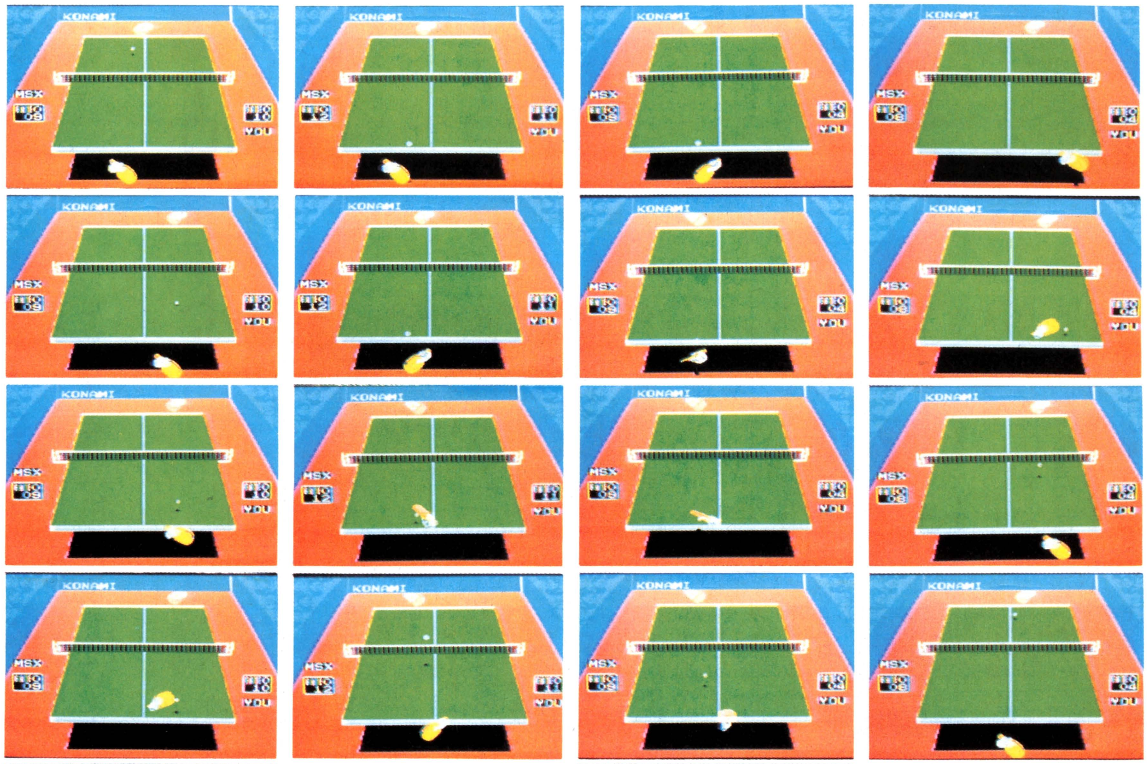

図2

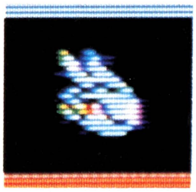

図3


図4

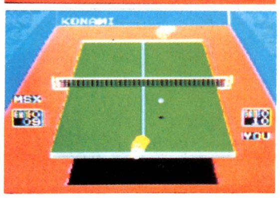


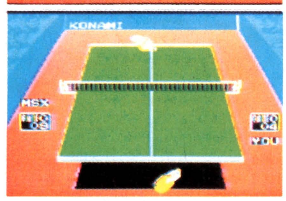






▲いろんな観客が来てますね。選手の一挙一動に大さわぎです。





▲阿久津選手のフェイントサーブ。トスして、体をいれかえてのサーブです。

◀八木選手のスピードの乗ったクロスリターン。相手のサイドをつきます。

▲郗選手の鋭いドライブサーブ。打点が低いのでなかなかの威力だ。

◀河野選手のバックハンドカットサーブ。相手の体をねらったコースです。

と栃木代表の阿久津選手のアマチュアレベルの試合です」

朴「最近ハ、アマチュアト言ッテモ、トテモレベル高イデス。楽シミデスネ」

K「阿久津選手のサービスでゲームスタートです。八木選手は、フォアのドライブ主戦のようですね」

朴「バックノツッツキモナカナカ鋭イデス。阿久津選手ハ、カットマンデスカ?」

K「そのようですね。ナカナカ華麗なフォームです。それぞれ違った球質のふたり、リターンには、切り返しが必要になってきますね」

朴「ソウデス。日本ノ選手ハ裏ソフトラバー好ンデ使ウヨウデスカラ、相手ノ球ノ回転ニ合ワセルノ、ナカナカ難シイト思イマス」

K「確かに裏ソフトラバーは、回転をつけるのにもよいけれど、相手の回転の影響も受けやすいですね。そのために、ラケットの『かぶせ』や『寝かせ』と、手首のパワーが必要とされてきます（図7・8）。

八木選手の鋭い逆クロスを阿久津選手、深くストレートデリターン。相手の動きからミスを誘おうというセオリーどおりの攻撃です（図6）。

それにしても、阿久津選手のシェイクハンドの左右の使い分けは、なかなか堂にいったものですね。センターのやや左を境に、すばやくチェンジしていますね。身体の正面の球もすばやいサイドステップでなんなくクリアしています。あっと、どうしたのか、阿久津選手、浮き球を出してしまいました。八木選手、すかさずスマッシュ!!」

朴「チャンスノガサナイ八木選手ノ、ナイスプレイデスネ」

図5

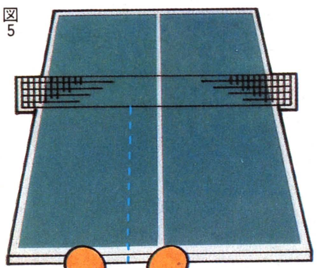


図6

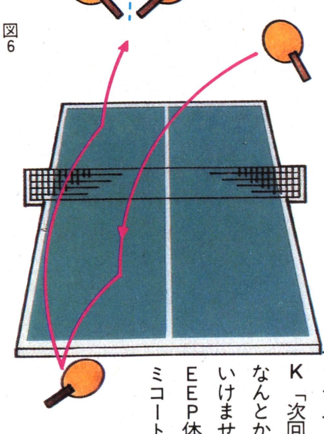


図7

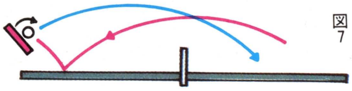
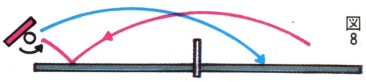
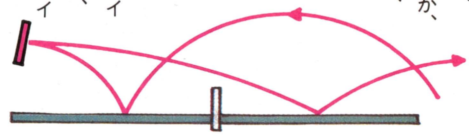


図8





エキシビションを終えて

K「本日の各試合、お楽しみいただけたでしょうか。放送時間の関係上、試合すべてをお送りできなかったことを、おわび申し上げます。しかし、なかなかいい場面があったと思いませんか」

朴「ハイ。見ドコロノアル試合デシタ。観客ノナカニモ、オモシロイ人イマシタネ」

K「そうですね。選手の一挙一動に大さわぎしてましたね。あれが、某編集部のアイドル・ペンジンなんですよ」

朴「アア、アレガソウデスカ。ワタシノ国、北朝鮮ニモ話ハ伝ワッテマス、アレガネェ…」

K「さて、みなさん、お楽しみもこのへんまで。そろそろ、放送時間もなくなってきました」

朴「モウヒトコト、言ワセテクダサイ。テレビノ特殊効果、試合中ハ、確カニ球、ミヤスイケド、勝利Vサインモ手首ダケナンテ、ブキミネ」

K「次回までには、なんとかしないといけませんね。BEEP体育館コナミコートでした」

競技開始●AM 9：00
会場●BEEPシティ・メインスタジアム
放送ディレクター●SAY
サマーゲームズ／ハイパーオリンピック／ハイパースポーツ

陸上

ひたすら速く! 高く! 遠く!

新しく設けられたファミコンのトラックとフィールドでは、注目の100メートルや走り幅飛びが始まろうとしています。

100メートル
ファミコントラックの熱走

アナウンサー「おはようございます。大会2日目、きょうも雲ひとつないメインスタジアムです。いよいよ、陸上の花形、100メートルです。本日は特別ゲストとして、いつもおやつにカールを食べているので無敵とおっしゃるアメリカのカール選手をお迎えしました。カールさん、ヨロシク!」

カール「ハーイ、ボク、カールデス」

アナ「陸上界のプリンスであるあなたが出られないのは残念ですが、ズバリ、だれが優勝するでしょうか?」

カール「ワタシ、ニホンゴ、ワカリマセーン。ボク、カールデース」

アナ「えーそれでは競技をのぞいてみましょう。日本のコナミ選手と〝CPU〟選手の一騎打ちです。両者とも歯をむきだして、闘志満々でスタートラインについています。100分の1秒がとても重く感じられるのが、この競技の特徴です。スタートで出遅れると、そのタイムロスをとりもどすのは容易ではありません。ピストルの〝ドカン〟という音を聞いてから走り出したのでは、10分の7秒ぐらい遅れてしまいますから。両者、緊張しています。いよいよスタート! あっと、コナミ選手、フライングです。ちょっとタイミングが早かったのでしょうか。フライングは3回すると失格となってしまいますので注意が必要です。かといって、臆病になってもいけません。気をとりなおしてスタートです。

今度はうまくスタート! グングン加速して行きます。速い、速い! 70メートルを越えたあたりで7秒82です。カール選手の世界記録9秒89を破れるかもしれません」

カール「……」

アナ「速い、なにしろ速い。さあゴールです。記録はどうか? 9秒45、9秒45です。やりました。新記録達成です。コナミ選手やりました! これはすごい! あまりの興奮でなにを言っていいのかわからないのでしょうか、ずっと口を開きませんが、カールさん、ひとことどうぞ」

カール「ボク、カールデス」



▲緊張の一瞬です。位置について! ヨーイ……



▲おおっと、フライングをしてしまった。落ち着いて!


▲行け! その調子だ!


▲またまた新記録達成だ! 思わず両手を上げてガッツポーズ!

110メートルハードル
解説者モーゼルさんも拍手

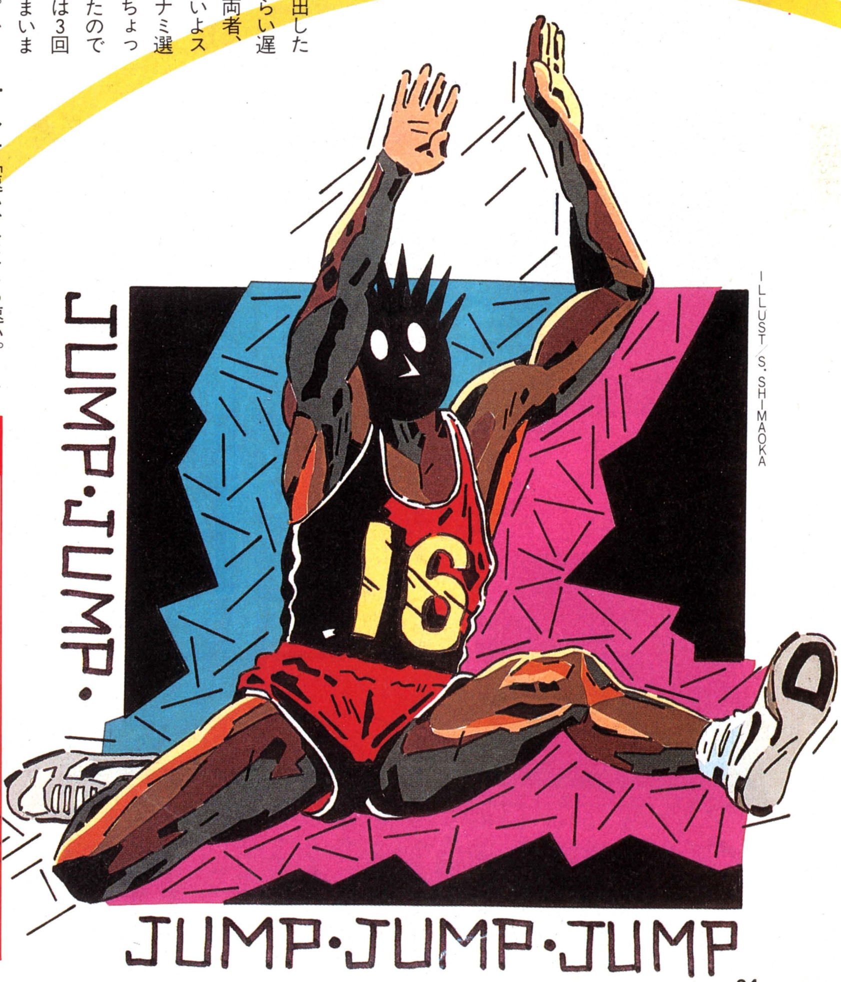
アナ「失礼いたしました。新記録達成に先ほどのアナウンサーが興奮しすぎまして、放送が続けられなくなりました。たいへん申しわけありませんでした。こちらでは、ちょうど今110メートルハードルが始まったところですので、とちゅうからですがお送りします。なお、解説は、アメリカのモーゼル選手です。モーゼルさん、よろしくお願いします」

モーゼル「OK!」

アナ「選手はすでに、30メートルハードルを越えたところです。日本選手が少しおくれていますが、追い上げている模様です。モーゼルさん、ハードル必勝のコツは?」

モーゼル「トニカク速ク走ル。ソシテ、ウマクハードル越エル」


▲ちょっと遅れてるかな? さあ、スパートをかけろ。がんばれ!



ILLUST/S.SHIMAOKA

SPORTS EXPO'85

アナ「いや、あまりにもごもっともなご意見です。速く走らなくては負けです。そしてタイミングよくハードルを越える。しかもなるべく速度を落とさずに低く飛ばなくてはならない。う～む、なかなかたいへんですねえ」
モーゼル「トテモタイヘン」
アナ「おーっと、日本選手、40メートルハードルを失敗! ケガはないでしょうか? お、起き上がって走って行く。モーレツなダッシュです。ひざから血を流していますが、いやはやもうメチャクチャです。80メートルハードルで、ほぼ追いついた。このぶんなら勝てるか、勝てるか!? 今、ゴールインだ! 14秒41。世界記録にはおよばなかったものの、みごと抜き返してのゴールインです。よくがんばりました!」
モーゼル「アッパレデスネ」


▲おっと失敗。ハードルに足をひっかけてしまった。痛いだろうなあ。


▲するどい追撃で相手を追う。

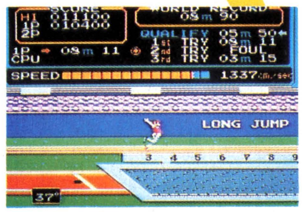

▲やったあ、ゴールインだ!

走り幅飛び
3つのポイントに注意せよ!

アナ「こちらはフィールドです。ただ今より走り幅飛びが始まります。この競技も難しそうですね」
解説「そうですね、3つのポイントがあります。ひとつは助走のスピード、ふたつめは踏み切りのタイミング、3つめは飛び出す角度でしょう」
アナ「なるほど」
解説「助走は速いほうがよいのは言うまでもないでしょう。踏み切りは、できるだけ踏み切り板に近い地点にし、飛び出す角度は40度から45度くらいがベストです」
アナ「なかなか難しいですね。今、第1選手が助走に入りました」
解説「スピードはいいですね」
アナ「さあ、踏み切りだ。どうかっ、このタイミングはいかがですか?」
解説「いいですよ、とても」
アナ「角度はちょっとあまいでしょうか?」
解説「そうですね。少し低いかな? でも、かなりいけますよ。空中姿勢もいいです」
アナ「着地もうまくいった模様です。記録はどうか?」
解説「7メートル95です」
アナ「やりましたネ」
解説「ええ。1回目よりわずかに劣るのは、やはり角度が少し低かったからでしょう。2回目のファウルは踏み切りミスですから、まずは、速く走ってタイミングよく踏み切ることがだいじでしょう」
アナ「なるほど。試技は3回できるので、あきらめずに、ぜひがんばってほしいですね」
解説「そうです。なにごともいろいろ試してみることがだいじですから」
アナ「それでは、お隣の走り高飛びをのぞいてみましょう」



▲この踏み切りのタイミングが、なかなか難しいのだ!



▲空中姿勢も、体を十分にそらせてなかなかだね。



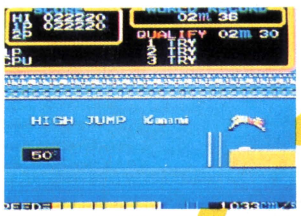
▲よし、着地も成功!



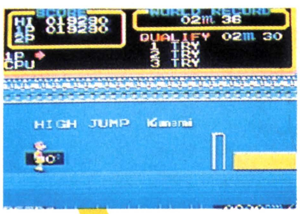
▲やったネ!

走り高飛び
3回のチャンスをいかせ!

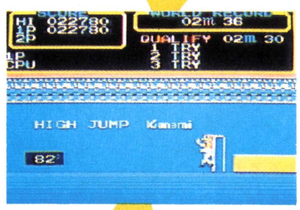
アナ「この高飛びも、先ほどの幅飛びと共通している点がありますか?」
解説「ええ、まったく同じであると言っても過言ではないでしょう。助走のスピード、踏み切りのタイミング、飛び出す角度の3つが問題となります。このどれかひとつが欠けてもうまくいきません」
アナ「今、選手が失敗しましたが、これはどこがいけないのでしょうか?」
解説「スピードと踏み切りはよかったのですが、角度がだめです。少し低すぎますね。この角度なら、踏み切りはもっと手前にしなければいけません。しかし、踏み切りがバーから離れれば離れるほど、スピードはつきませんから、高くは飛べないでしょう」
アナ「次の選手がスタート位置につきました。さあ、助走の開始です。踏み切った! どうですか、これは?」
解説「いいジャンプですよ。タイミングも角度も」
アナ「やりました。楽々とバーをクリアしました!」
解説「今回は三拍子ともにそろったからでしょう」
アナ「三拍子をそろえることは、やはり難しいのでしょうね?」
解説「ええ。不断の練磨とでも申しましょうか、そのどれかひとつでも欠けてはダメですから、つね日ごろからの地道な練習があるのみです」
アナ「まあ、これも3回試技ができるわけですから、1度や2度の失敗は恐れずに、向かっていくべきですね」
解説「そうです。スピード、タイミング、角度はフィールド競技では重要なポイントですから、絶対になおざりにしてはいけません」
アナ「なるほど。あとで中継される棒高飛びにも当てはまる、というわけですね」
解説「ハイ。この3原則は、つねに念頭におくべきです」
アナ「ありがとうございます」



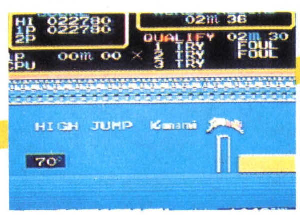
▲おっと、バーを落としてしまった。失敗、失敗……



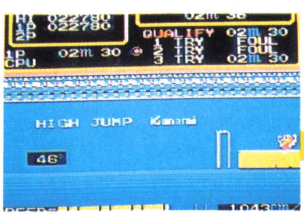
▲さあ、位置について!



▲よし、この踏み切りなら大丈夫だ。



▲楽々、バーをクリアした。



▲今度は成功だ!

400メートルリレー
南国チームVS北国チーム

アナ「トラックでは、これから400メートルリレーが始まるところですが、やはり100メートルダッシュのテクとは違うのでしょうか？」

解説「ええ。第1に、全員がスタンディングスタートですし、タッチゾーンの20メートル以内でバトンをいかにうまく渡して速度をあげるかがポイントになります」

アナ「なるほど。さて、いよいよスタートです。南国チーム（手前）の選手、よいスタートをきりましたね」

解説「ええ。しかし、北国チーム（むこう）の選手も追いかけてきましたよ」

アナ「タッチゾーン手前で両者が並びました。ここが問題ですね」

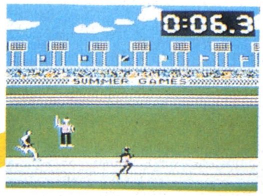
解説「ハイ。ここでもたもたしたり、バトンタッチにミスが出たりすると、ロスタイムが多くなりますからね」

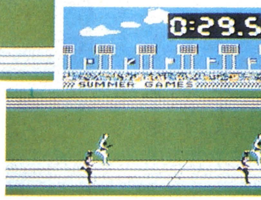
アナ「タッチは、北国チームのほうがいいぞ！ 北国出た」

解説「2メートルぐらいひき離しましたよ。うまいですね。タッチゾーンは長いようで短いですから、バトンを渡す選手は最後のスパートをかけ、バトンを受け取る選手は、受け取ったらできるだけ早く加速し、その両者がタッチゾーン内で同じ速さになることがコツでしょうね」

アナ「あとは、個人個人のペース配分による最適な走り方が要求されるわけですね。おっと、バトンタッチの巧妙な北国チームが、どんどん差を大きくしていきます……ついにゴールイン！」

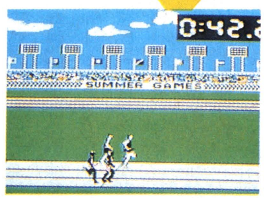
解説「北国のチームワークの勝利といえましょう」





▼追いついたぞ。ゼェゼェ。

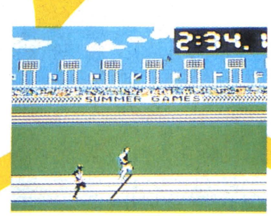
▲スタートの遅れをとりもどさなければ……





▼バトンタッチで形勢逆転！

▲バトンタッチが勝負のわかれ目だ！



▲逆転勝利だ！

1500メートル
ペース配分が鍵をにぎる

アナ「さて、1500メートル走が始まろうとしています。このレースは、名前を聞いただけで、どっと疲れてしまいそうですね」

解説「はい、じつにハードな競技です。というのも、出走する選手が110メートルハードル、やり投げ、走り高飛びをしてきたところなので、かなり疲労しているはずですから。しかし、めげずにがんばってほしいですね」

アナ「いよいよスタートです。ズバリ、勝利の女神はどちらに微笑むと思いますか？」

解説「う〜む。難しいですね。勝負の鍵は、ペース配分でしょう」

アナ「スタートしました。コナミ選手、快調にとばしています！」

解説「そうですね」

アナ「1000メートルを通過ですが、コナミ選手がんばっています。残り3分の1ですが、少しペースが落ちたか」

解説「最後のダッシュのために力をセーブしているのかもしれませんねえ」

アナ「おっ、そのようです。残り100メートルほどでコナミ選手スパートをかけました。そして、今、ゴールインしました！ 2者同時ですが、記録はよさそうです。どうやら新記録のようです」

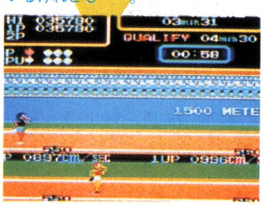
解説「がんばりましたねえ。正直言って、ここまでやるとは思いませんでした」

アナ「この調子でがんばってもらいたいものです」

解説「ええ、このレースは、根性あるのみです」



▲さあ、1500メートルだ。呼吸をととのえて……。



▼3分の1の時点では、手前が勝っているけれども……。



▲残り3分の1。少し疲れが出てきたか？



▼ラストスパートだ。根性、根性、ド根性。



▲同時にゴールイン。バンザーイ！

棒高飛び
フィールド3原則を守れ！

アナ「こちらは棒高飛びです。これはタイミングが重要だと聞きましたが」

解説「ハイ、結局は棒の弾性を利用してバーを越えますので、バーをフルに使わなくてはなりません」

アナ「と言いますと……」

解説「棒をついて、わずかに曲がったところで飛びあがります」

アナ「ふむ」

解説「選手の体重で棒はしなりますが、この時点でさらに上方に体をのばすようにする。すると、棒の反動とあいまって、棒より高く飛ぶことができるわけです」

アナ「ふむふむ」

解説「そしてバーを十分にクリアできたら、棒を今きた方向に置いてくる感じではなす。さもないと棒ごとマットの上に落ちてしまう。うまく突きはなさなくてはならないのです」

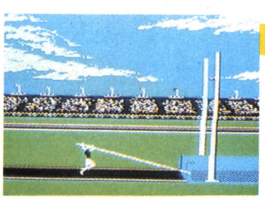
アナ「この選手はどうですか？ なかなかいいジャンプのようですが……」

解説「棒の突っこみと踏み切りはいいですね」

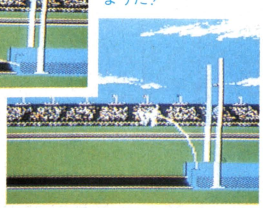
アナ「バーを楽々とクリアしました」

解説「棒の突きはなしは模範的でしたね」

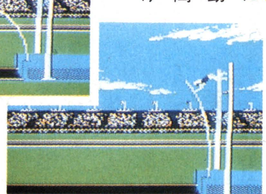
アナ「20センチぐらい余裕が



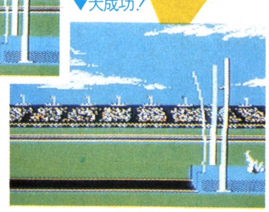
▲踏み切りはバッチリだ！



▼空中動作もきまったようだ！



▲うまくポールを突きはなせるかな？



▼大成功！

あったようです」

解説「まあ、棒高飛びも、基本的にはフィールドの3原則と棒の扱い方だけですから、棒に慣れることが重要だと言えましょう」

アナ「あとは空中動作ですね」

解説「ええ、そうです」

アナ「なるほど、たいへんためになるお話、ありがとうございました。次は、ヤリ投げを見ましょう」

ヤリ投げ
リラクの勇姿を今一度！

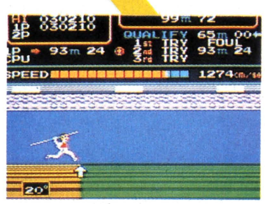
アナ「さて、こちらはヤリ投げです。ヤリ投げといえば、フィンランドの女性スタープレイヤー、リラク選手の勇姿がまだ、まぶたに焼きついていますね。さあ、試合をみましょう。――おっと、ファウルになってしまいました」

解説「あまりギリギリをねらうと、ファウルになりやすく、逆に、あまり手前すぎても記録はのびません。その中間ぐらいで、なるべく踏み切りライン近くがベストです」

アナ「ある程度、慣れの問題でしょうか?」

解説「慣れというより、やはり、練習量の問題です。助走は速いが踏み切りの悪い選手がかなりいるようです。あとは、ヤリの角度の問題です」

アナ「今度はうまくいったようですねえ」



▲踏み切りだけど、きわどいぞ!?

解説「ハイ、角度もよさそうです」

アナ「ヤリはぐんぐん飛んでいきます。100メートルぐらい飛びそうですか?」

解説「いや、40メートル付近で水平になっていますから、悪くて70、よくて90メートルぐらいでしょう」

アナ「今、85メートルを越えたぞ。おっ、90メートルも越えました。え～っと、記録は93メートル24です。予想以上に飛びました」



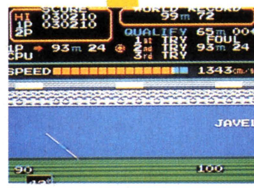
◀やっぱりファウルでした。オソマツ。



◀40メートルで水平だ。80メートルは越えそう。



◀おっ、80メートル越えたぞ。



▲やったぜ！ 90メートル越えちゃった。

解説「追い風だったのでしょう」

アナ「やはり風の影響ですか。次のハンマー投げでも影響がでるかもしれません。それでは、カメラをハンマー投げのほうに向けてみましょう」

ハンマー投げ
風の影響で好記録か――

アナ「つづいて、ハンマー投げです。この競技のポイントはどこでしょう?」

解説「この競技では、ハンマーを体の回転によって投げるわけですから、回転のスピードと投げるタイミングが重要です」

アナ「すると、今までのフィールドとは違いますねえ」

解説「ええ、体を回転させるという点が一番異なります」

アナ「なるほど。さて、第一の選手です。さあどうだ!? おっと残念、ファウルです」

解説「ちょっとタイミングを失いましたねえ。回転速度が速すぎたのでしょう」

アナ「さあ、気をとり直して再挑戦です。今度の踏み切りはよさそうです」

解説「ハイ、少し体の回転をおさえて、タイミングを合わせたようですね」

アナ「角度はどうか?」

解説「絶妙です。好記録がのぞめそうです」

アナ「玉のスピードも上がり、80メートルを楽々越えていきます。新記録になりそうですね」

解説「ええ」

アナ「やりました。新記録達成です。よくやりました」

解説「いや、驚きました。体の回転速度がそれほど速くなかったので、どうかと思いましたが、やはり風の影響でしょう」

アナ「なるほど、確かに追い風です。しかし、風は気まぐれですから、自分の力を100%出しきってもらいたいものです。新記録ラッシュにわくフィールドですが、射撃も始まるようなので、そちらにマイクを渡すことにします」

▼さあ行け、やれ行け、ハンマーだ。

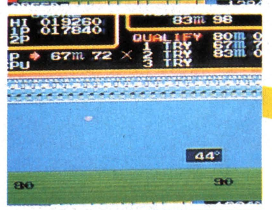




▲アレレ、ファウルになっちゃった。



▶うん、今度はよし！



▶80メートルを越えた！



▶やったね。また、新記録だ！



ILLUST/H. KONNO

試合開始●PM1：00	
会場●BEEP射撃場	
放送ディレクター●SAY	
サマーゲームズ／ハイパースポーツ2	

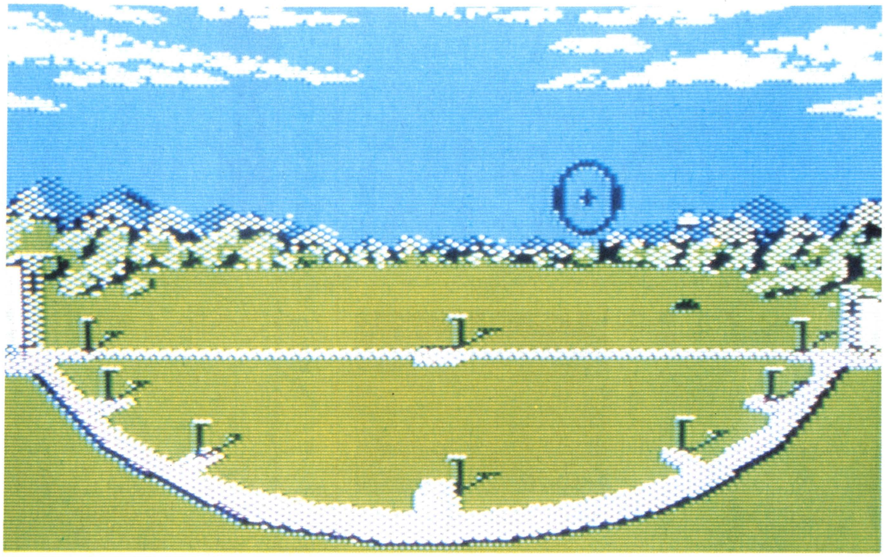
クレー・アーチェリー

二兎を追うものは一兎をも得ず！

大会2日目、体育館のピンポン、メインスタジアムの陸上と、いよいよ盛りあがりをみせるスポーツ・エキスポ'85。伝統の射撃競技をお楽しみください。

クレー

追尾こそ基本テクだ！



▲いやー、追いつきません、クレーに……。

アナウンサー「全世界の射撃ファンのみなさん、こんにちは。史上最大、夢のビッグスポーツイベントもいよいよ熱気を帯び、ここBEEP特設射撃場も超満員の観客です。流れ弾に当たってケガ人が出ないよう、関係者は厳重な規制にあたっています。さて、競技のほうですが、射撃は歴史が古いそうですね」

解説「ええ。オリンピックの父といわれているクーベルタン男爵がピストルの名手だった関係で、第1回のアテネ大会から始まっていました」

アナ「なるほど。しかし種目は一定してないそうですね」

解説「ええ。変動がかなりあります。スモールボアとかランニングディア、ラピッドファイヤー、フリーピストル、スキート、ミリタリーライフル、クレーピジョンなど、じつに多種です」

アナ「ほう、そんなにあるんですか。今行われているのはクレーピジョンですか」

解説「正確には違います。クレーピジョンは団体競技ですから。このクレーは個人戦なんです」

アナ「このクレーは8ヵ所のファイヤーポイントから、2ヵ所のクレーリリースからのクレーを射つものです。さあ、競技の開始です。――おっと、はずしました」

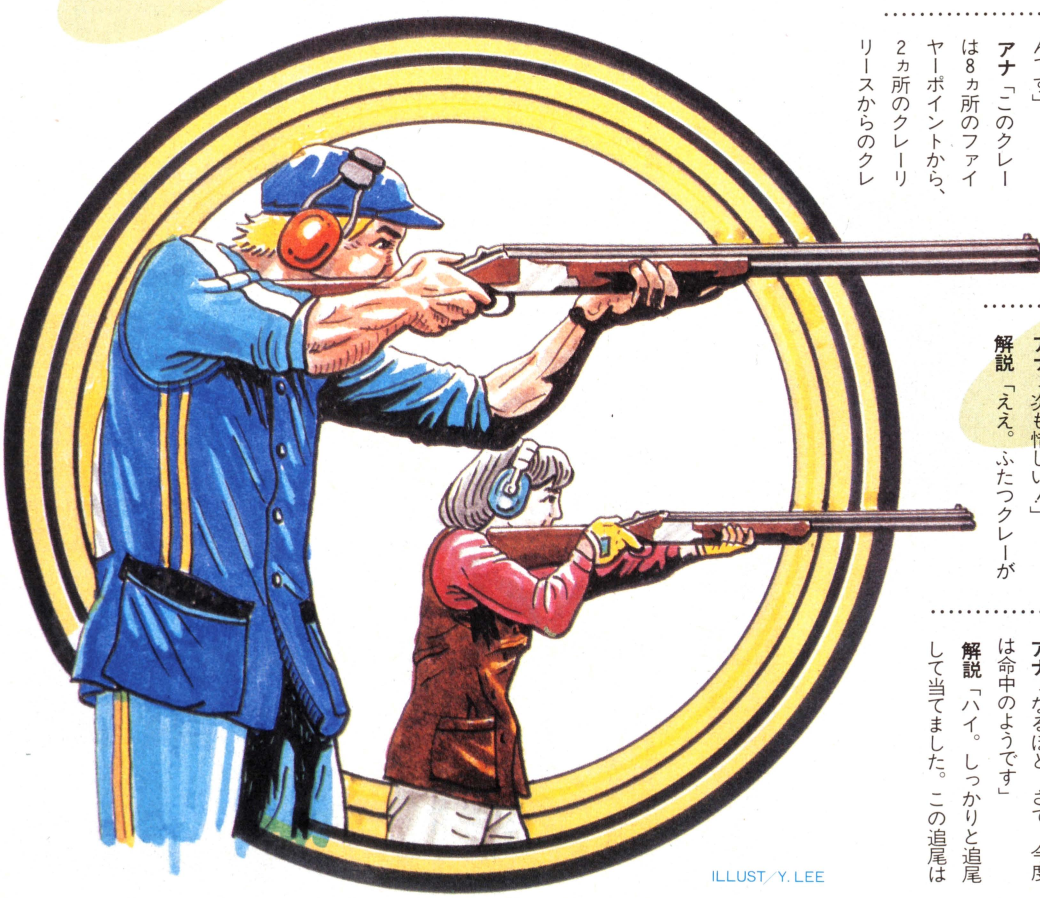
解説「スタート直後ですから、緊張しすぎたのでしょうか」

アナ「次も惜しい！」

解説「ええ。ふたつクレーが出たのでとまどってしまったのでしょう。まあ、二兎を追うものは一兎をも得ず。こんなときはひとつでも確実に当てるべきです」

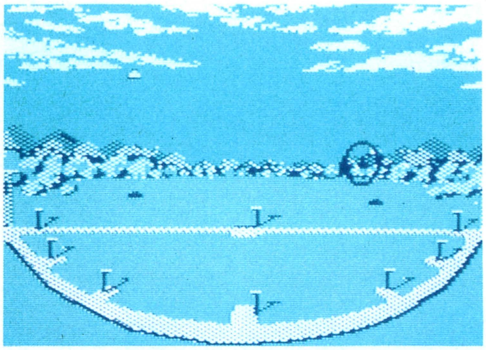
アナ「なるほど。さて、今度は命中のようです」

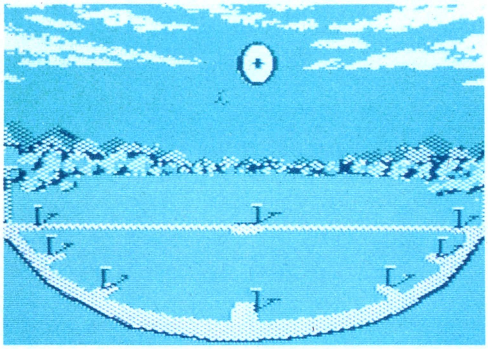
解説「ハイ。しっかりと追尾して当てました。この追尾は

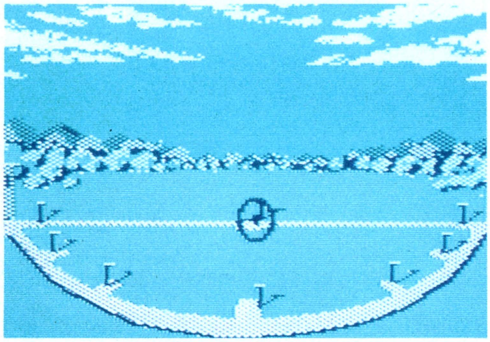


ILLUST／Y. LEE

たいせつなことで、クレーでは基本的な手法です」
アナ「ほかに注意する点はありませんか」
解説「ふたつクレーが出た場合は、追尾するのは難しくなります。撃つ場所に近いところからのクレーを追尾し、中央より手前で撃ちます。そして反対からきたクレーを新たに狙うわけです」
アナ「かんたんそうでかんたんでないようですね」
解説「クレーの出方も事前に調べておくとよいでしょう」
アナ「なるほど、そのへんがポイントですね」


▲あと少し、あと少しで追いついたのに、残念!?


▲やったあ。大当たり！


▲これで、最後で～す。慎重に！

アーチェリー

体で覚えよう、矢の流れ！

アナウンサー「こちらはアーチェリー会場であります。ここでは、カメラマンが特製の巨大リフトにのり、射撃場の上方より競技を撮影しています。アーチェリーをこのような角度から見るのは、世界で初めてではないでしょうか」
解説「いやいや、おもしろい趣向ですな」
アナ「さて一番目の選手です」
解説「風が強くてやりにくそうですねえ。規定点に足りないようですな」
アナ「ずいぶん低い点です。選手は頭をかいて……おや、どうやら棄権のようです」

解説「いけませんねえ、オホン。コンチネンタルでもブリティッシュでもFITA（国際アーチェリー連盟）でもない独特なルールが災いしているのですかな、エヘン」
アナ「そうかもしれません。さて次の選手です。風はおさまったようですね」
解説「うまいですねえ。エヘン。矢を放すタイミングと角度がよい」
アナ「ええ。おっと、最後に中心に命中しました。客席からおもわず"ナイス"の声が出ています」
解説「飛びあがりたい気持ち、よーくわかります。ウホン。これは、風の強さによる矢の流れを体でおぼえることがたいせつです」
アナ「おや、風がまた強くなってきました。一時中止ですか？ 中止のようです。しかたありませんね。それでは、センターコートのKAZアナウンサー、どうぞ」



▲風に流されて、矢は風下へ。



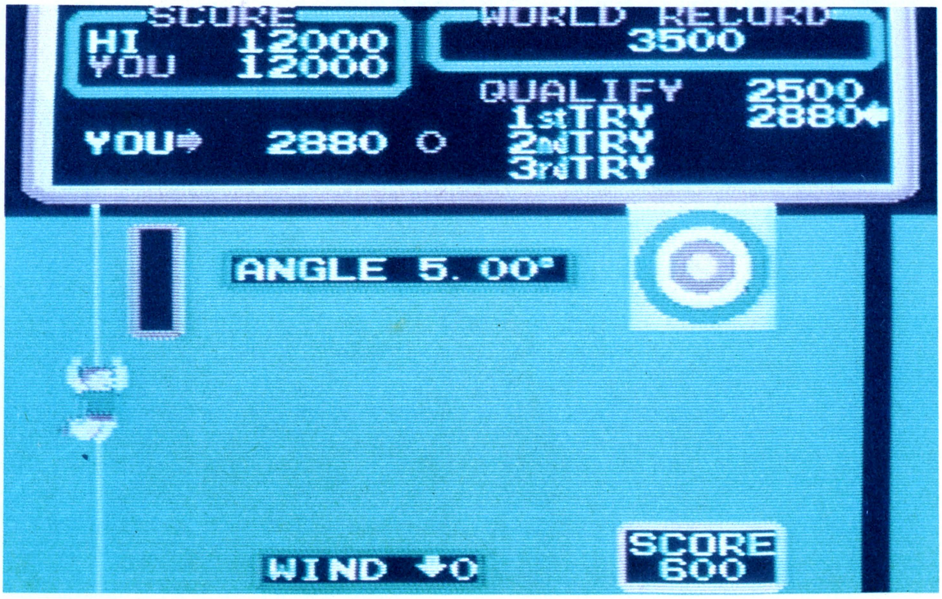
▲アレレレ!?



▲これでばっちりヨ！



▲当たーりー!!

▼やったネ！


試合開始●PM 1：00	
会場●BEEPシティ・センターコート	
放送ディレクター●KAZ	
テニス（任天堂）	

テニス

これがトッププロのスーパープレイだ！

プロテニスの最高峰をきわめた5人のスタープレイヤーによる、ダブルスとシングルスのエキシビションだ！

今をときめくテニス界の5強!!

KAZ「ただ今、時刻は12時30分です。世界のトッププロを集めたテニスエキシビションは、30分後に開始される予定です。しかし、会場はもう超満員。先ほどの大会本部の発表では、センターコートの観客定員を大幅にオーバーして、5万3000人が入場。外には、会場を2重、3重ととりまく長蛇の列が、できている模様です。この中継は、AVシステムを通してBEEPシティ各所のモニターTVにも放送されることになりました。トッププロの華麗なプレイをお楽しみください。

この試合のスポンサーは、任天堂です。開催にあたって、ご尽力いただいた営業部の板谷氏には、感謝の意を表したいと思います。

では、試合開催にあたって本日の出場選手面々のご紹介と今のテニス界の動向を、テニス教室で有名な神和墨純選手にご説明願いましょう。神和墨さん、どうぞ」

神和墨「こんにちは。神和墨です。

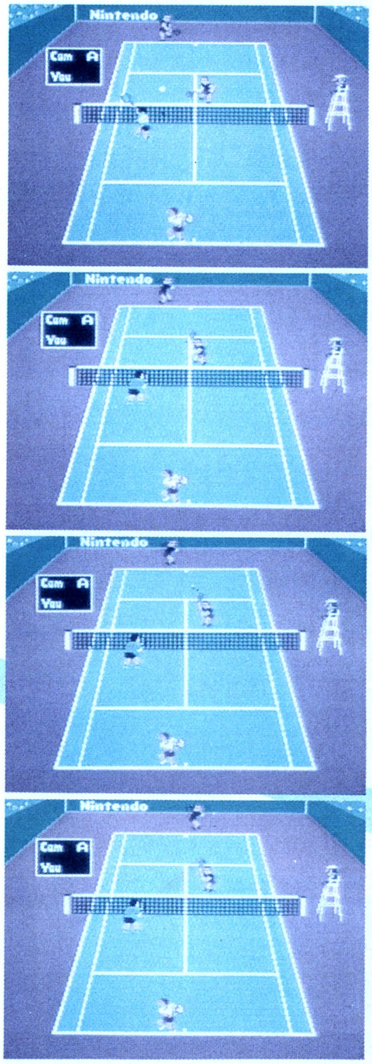
本日の出場選手は、今をときめく4強と過去10年間のトッププレイヤーに選ばれたトップスピンの王者という豪華メンバーです。まずは、ワイドに切れるサーブと天才的なタッチのボレーを武器とするジョン・マッケンロー。次に、強烈なサーブとダイナミックなフォアハンドのイワン・レンドル、力強いグラウンドストロークと速いリターンのジミー・コナーズ、両手打ちのバックハンドから多彩なパスをくり出すマッツ・ビランデル。

そして、ハードガットでトップスピンをガンガン効かせるビヨン・ボルグ。まさに、テニスファン必見の夢の対決です。テニス史上に残る激戦が予想されますね」

K「そうですね。すばらしいプレイが期待できそうです。

まず第1試合は、マッケンロー／コナーズ組対レンドル／ビランデル組のダブルスです。

そして、第2試合は、マッケンロー対ボルグのシングルスをお送りしたいと思います」



▲レンドル、ビランデルのあいだを抜く、マッケンローのきれいなパス。さすがネットぎわの魔術師!!

ダブルスの見どころと予想

K「試合開始まで、まだ少々時間があるようですので、ダブルスの見どころなどを説明していただけますか？」

神「はい。やはり、ダブルスはチームプレイですから、ペアの息の合い方が重要です。個人の技量が大きく影響するシングルスと違って、ペアがおたがいの長所と短所を理解しあい、補っていくことが必要となるわけです。それだけに、相手をカバーする高度なテクニックと精神的なゆとりが要求されます」

K「一般のプレイヤーのあいだでもダブルスはよく行われていますね」

神「それは、ダブルスのゲーム性の高さによるものでしょう。技術的な差よりも、チームワークのほうが大きく勝敗にかかわってくるので、初級者にもけっこう親しまれています。ゲームのポイントは、いかに相手ペアの息を乱し、相手コートにスキを作るかということです」

K「そういう観点から、この試合を見て、どう予想されますか？」

神「そうですね。マッケンローのサーブボレーと、コナーズのグラウンドストロークとリターン。それに対して、レンドルのサーブとフォアハンドストローク、ビランデルのリターンとパス。と、両チームともバランスがとれています。やはり、最後は、精神的な面で勝負が決まるでしょう」



SPORTS EXPO'85

第1試合 ダブルスゲーム

K「いよいよ試合開始の時間です。選手たちも次々、入場してきました。なお、この試合は、ビヨン・ボルグが特別主審を務めることになっています。

トスの結果、マッケンロー／コナーズ組のサービスでゲームスタートです。サーバーはマッケンロー。対するレシーバーはレンドルです。おっと、マッケンローいきなり素晴らしいサービスエース。やはり、サーブは1級ですね」

神「ええ、彼の独特なフォームから繰り出される強烈なサーブ。彼は同じフォームから、センターへのフラットサーブと、切れの鋭いクロスへのスライスサーブを出せますからねぇ。ラケットのダンロップマークから、ボールが矢のように飛び出してきます。

それに比べて、レンドルの動きがあまりよくありませんね。ウォーミングアップ不足でしょうか。彼も最近、筋肉トレーニングとダイエットで体ができてきましたから、ストロークにもいっそう凄みが出ているんですがね。この前のサントリーカップでも、マッケンローをストレートでくだし、2連覇していますから」

K「こんどのサーブは、レンドルきれいにリターンしました。しかし、コナーズのグラウンドストロークも相当ハードです。両者の打ち合いも見ものですね」

神「そうですね。コナーズも年のせいか以前より動きが鈍ってきたようですが、少々無理な体勢からでも、一歩ふみこんでそうとう力のあるリターンを返してきますから油断はできません。レンドルの大きな構えからの強烈なストロークにも十分対抗できます」

K「今日のマッケンロー／コナーズ組は、ややベースライン寄りに構えていますね」

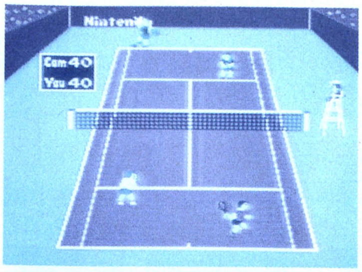
神「相手の調子を見ているんじゃないですか。ペアの呼吸も整えなくてはならないし。そのうち、華麗なネットプレイも見られるでしょう」

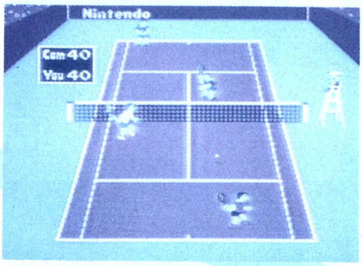
K「おや、マッケンローのストレートリターンを、ビランデルがバックのパスで返したぞ。おっと、マッケンローとコナーズはお見合いだ!!」

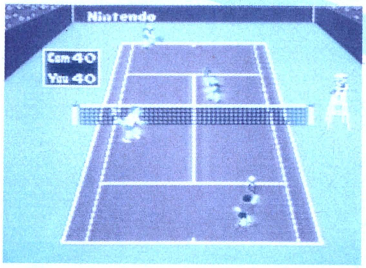
神「いまのは、ビランデルのパスのコースがよかったですね。ちょうど、ふたりのあいだをぬいてきました。彼のパスは、微妙にコースを変化させています。両手打ちの利点ですね。両手打ちは、パワーストロークだけでなく、ボールのコースコントロールの点でも、たいへんすぐれています。ただ、腕のとどく範囲をせばめてしまうので、それを補うフットワークと、フィールドランニングが必要になってきます」

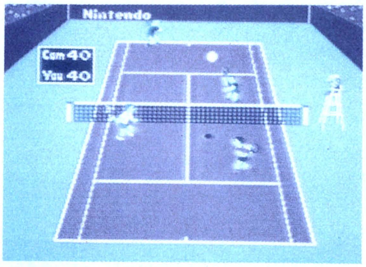
K「おっと、マッケンロー、サービスをキープしました。試合開始早々から、かなり白熱してきました。こんどはレンドルのサーブ、これも速いがおしくもアウトだ!」

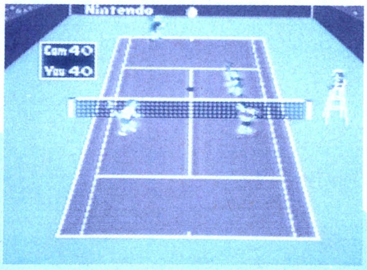
神「レンドルは、セカンドサービスをねらわれるパターンで負けることが多いようです。もっと決めたいですね」



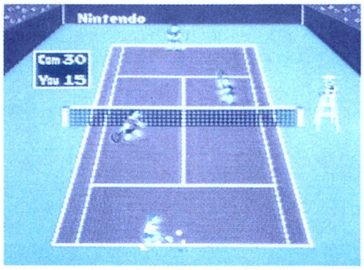




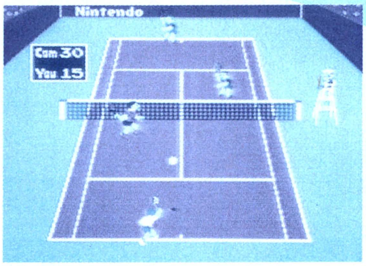




▲レンドルのサーブに対し、ロブを上げて、ネットに上がるマッケンロー。リターン＆ダッシュだ!





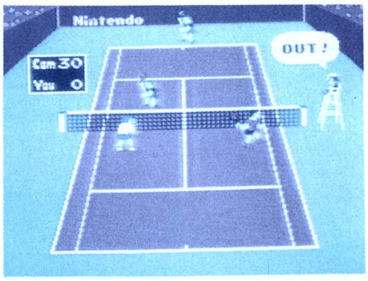


▲ビランデルのボレーを警戒したコナーズのロブ。しかし、レンドルは、すでにバックスイングしている。

K「試合は、おたがいサービスをキープする形で進んでいます。おっと、マッケンローの絶妙のタッチボレー!! 第8ゲーム、ビランデルのサービスをブレーク。これで、マックがサービスをキープすれば、第1セットを取ることができます。ねらいすまして、フラットサーブだ!! エースです」

神「きょうのマッケンローは、絶好調ですね。ファーストサーブは決まっているし、ボレーなんか、すごい角度です」

K「結局、このゲームは、マッケンローがなんなくキープして、1セット目は、マッケンロー／コナーズ組が取りました」

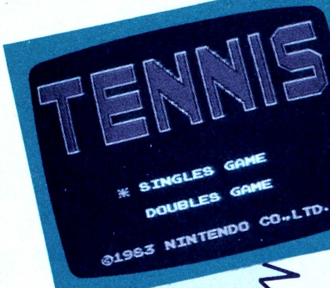


▲特別審判ボルグのアウトのコールに、くってかかるマック。

K「2セット目、レンドル／ビランデル組は序盤にマッケンローのサービスをブレークし、いいところまでいったのですが、終盤に連続してサービスをブレークされ、マッケンロー／コナーズ組が、ストレートで、レンドル／ビランデル組を下しました。

次はシングルスですが、その前に……コマーシャル!」





CF 終了

シングルスの見どころと予想

K「さきほどの試合で、マッケンローはすごかったですね」

神「ええ、サーブやストロークも切れがいいし、タッチボレーも絶妙でした」

K「さて、神和墨さん、注目のシングルスなんですが、マッケンロー対ボルグ、どう予想されますか」

神「そうですねえ。やはり、きょうのマッケンローの調子からみて、意外と一方的な試合になるんではないでしょうか。今のマッケンローは、ボルグを初めて破ったときに比べて、格段に強くなっていますから、サーブ・アンド・ボレー一本やりでなく、チェンジ・オブ・ペースなどを身につけて、粘り強くなってきています。それに、トップスピンも、ライバルのレンドルとの試合で対応のしかたを身につけているし。しいて言えば、ボルグの経験豊かな老獪さが、どこまで通用するかですね」

K「そうなってくると、いよいよマッケンローに敵なしですね」

神「しかし、テニス界には、若手の新人が次々と伸びてきていますから、そういつまでも、マッケンローの独走を許しておかないでしょう」

K「さて、試合の準備も整ったようです。スポーツエキスポ'85、テニスの最後の一戦にカメラを向けましょう」

第2試合 宿命のシングルスマッチ

K「トスで勝って、ボルグのサービスで始まりました。神和墨さん、ボルグのサーブはどうですか」

神「やはり、むかしほどは、スピードはないようです。ギンギンに張ったガットでのサーブはすごかったですからね。しかし、いいコースを突いています。足の長いロブやトップスピンで、なかなか、マッケンローをネットへ近づけさせませんね。むかしのマッケンローならば、いいかげんにじれて、無理にもネットに出るところですが、今の彼は粘り強さもありますね」

K「両者、グラウンドストロークの応酬です。おっと、マッケンローがミドルロブで前に出る。ボルグ、これをトップスピンロブで返したが、ちょっと浅かった！ マッケンローのスマッシュが決まりました」

神「今のマッケンローの寄り方はよかったです。ベースラインギリギリのロブで相手をうまくうしろにさげています」

K「しかし、さすがボルグ、うまいコースに球を送り、相手のミスを誘います。なんとかサービスをキープしました。
次は、マッケンローのサーブ。おっと、これは、サーブ・アンド・ボレーのパターンだ。すばやくネットダッシュ!! ボルグはストレートへリターンしたが、みごとなバックハンドクロスです。マッケンロー、さすがにネットにつかせるとうるさい」

神「ボルグも、このパターンはさけないといけません。深いロブで体勢をくずさなければ……」

K「しかし、グラウンドストロークになっても、やはり、ボルグが押されぎみですね。
また、マッケンローがネットへ出た。ボルグ、パスで抜くか……、これはネットインです。ラッキーですね。マックがため息をついてますよ」

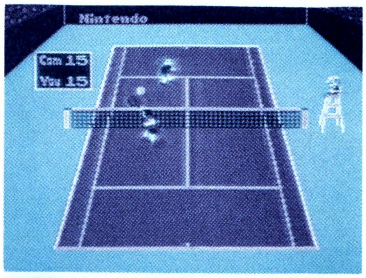
神「ネットの高さギリギリをねらってるんですね。あれではマッケンローもやりにくいでしょう」

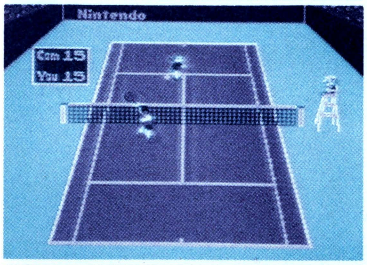
K「しかし、ボルグのトップスピン、いまひとつさえないようですが、どうしたんでしょう」

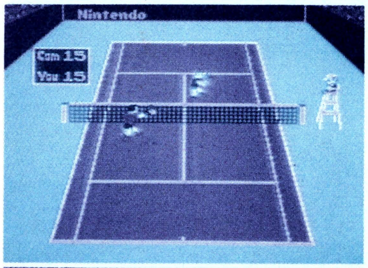
神「それは、マッケンローがコースだけでなく、打点や、球質に緩急をつけているからです。ボルグもタイミングをとりにくいんでしょう。慎重に返さざるをえないんです」

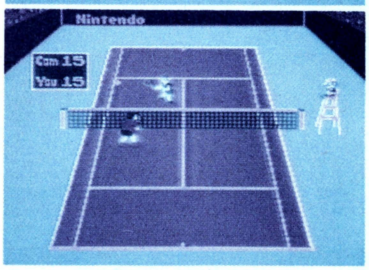
K「両者ともサービスをキープしていますが、全体としては、マッケンロー優勢に試合をはこび、1セットはタイブレークでマッケンロー。2セット目は6―3とマッケンローが勝ちました。神和墨さんの予想があたりましたね」

神「やはりマッケンローは強かったですね」









▲マックのバックパスをすかさず返すボルグ。しかし、マッケンローは、さらにそれをコーナーへ……。

神和墨純のワンポイントレッスン

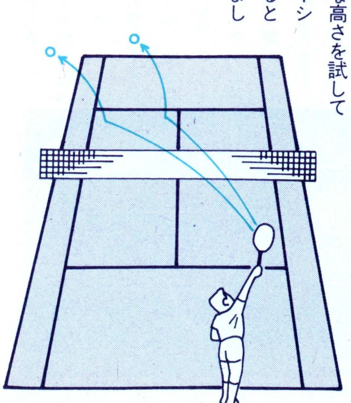
K「一応これで試合は終了したわけですが、解説に来ていただいた神和墨選手に、テニスの各ポイントをおさえてもらうことにしましょう」

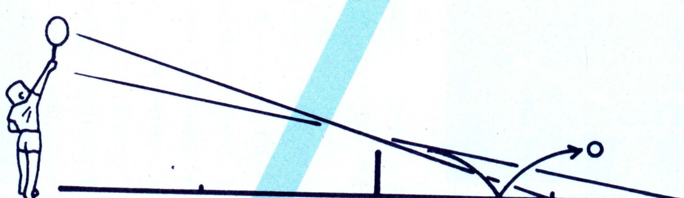
神「テニスの技術は、年々向上しています。それぞれの技について、ぼくが気づいたポイントとアドバイスをレッスンしてみましょう」

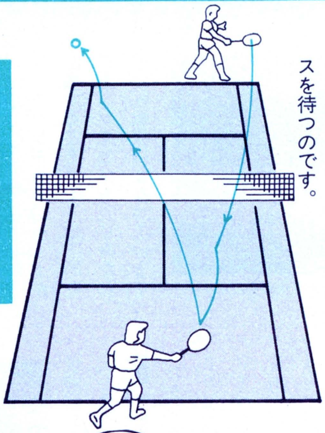
サーブ

まずコースです。自分の次の攻撃に有利になるように、相手の苦手なコースにと、自由に打ち分けてやることが重要です。相手サイドへ追い出すことにも使えます。

次に高さ。一般には、トスして打点は高いほどよいのですが、いろんな高さを試して自分のスーパーショットの出せるところをさがしましょう。





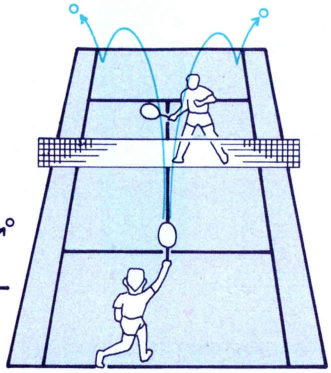


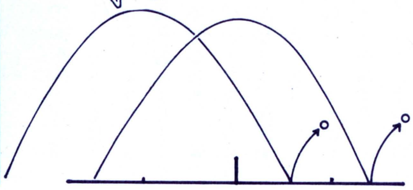
ストローク

やはり、相手を動かすようにするのが第一でしょう。動きながらのプレイはミスを生じやすいものです。

次には、相手の裏をかくことです。相手の動き、構えをよく見て、次の行動を予測することです。

両サイドにふって、チャンスを待つのです。





ロブ

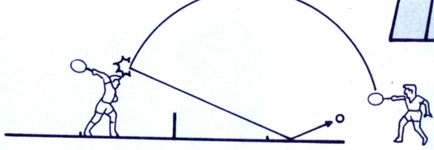
ロブといっても、ただ上げればよいというものではありません。コースも重要なポイントです。できるだけ、ベースラインに近づけて、コーナーをねらうのがよいでしょう。

あまり後方から上げると、相手のスマッシュをくらう危険があります。十分に高く上げましょう。

ボレー

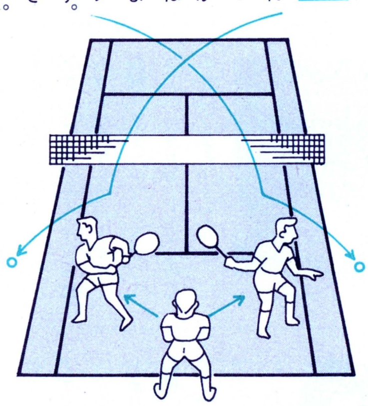
ネットについてからのボレーは最大の武器です。ただし、球足に気をつけて、タイミングよく行うことが重要。ボレーのコースを自由にできるようになれば、かなりの進歩です。

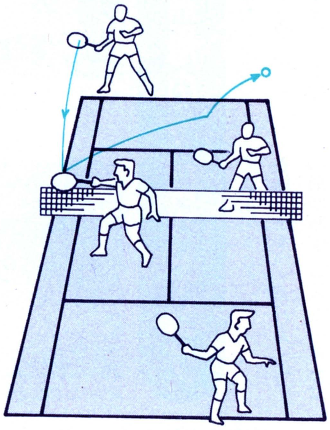
とくにダブルスの前衛ではたいせつな技です。

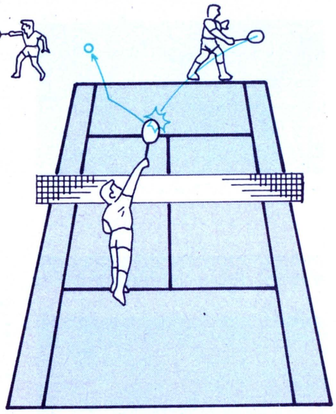


フィールドランニング

相手の打ったボール。これを返すためには、まずラケットの届く距離に近づく必要があります。そのためには、つねに、どの方向にでも動けるようにして、ボールへのナナメのアプローチを行うことです。ボールに追いついたら、できるだけ体を止めてストローク。









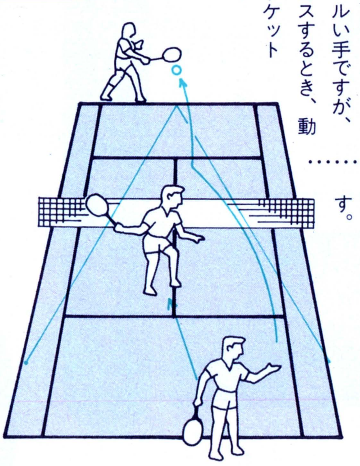
チームプレイ

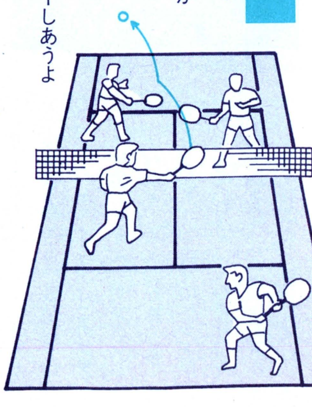
ダブルスでは、ペアのチームワークが技量を上まわることがあります。ペアのミスを責めずに、おたがいカバーしあうようにしましょう。

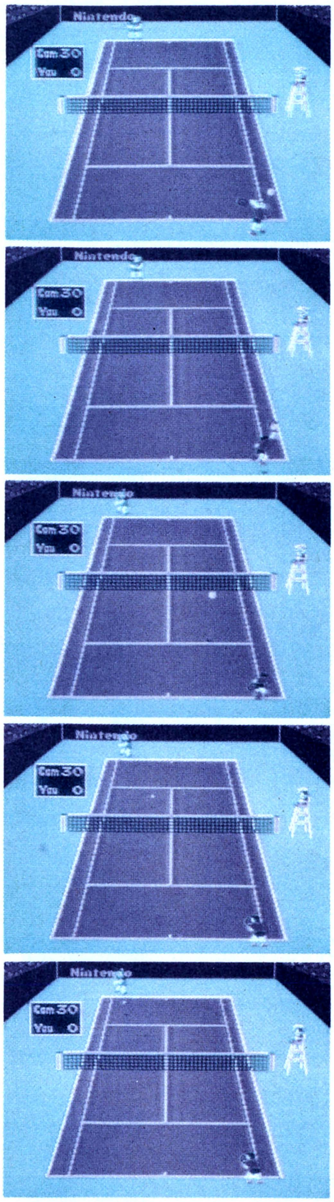
相手の中間は、ダブルスではねらい目です。相手のチームワークを乱すのも作戦です。

メンタルプレイ

ちょっとズルい手ですが、相手がサービスするとき、動きまわる、ラケットを動かすなどして、集中を妨げるという手もあります。とくにセカンドサーブでは、あとがないというプレッシャーから、ミスをしやすいものです。







▲独特のフォームから打ち出されるマッケンローのフラットサーブ。



静かにJAZZでも

2日目は憩いの『TIME』

スポーツ観戦も2日目、熱狂のあと静かにJAZZにひたるのもよい。靖国通りから出版部へ向かう道沿いの2階にある。ここは市ヶ谷に似合わず落ち着いた雰囲気で、ビシバシのJAZZを聞かせてくれる。ヒゲのマスターもなかなかシブく、愛車アウディに乗る姿はジャズミュージシャンそのものである。あっ、そういえばこないだ、アウディのサンルーフが半開きになってましたよ。

☎03・230・2427

第3日目

6月12日

競技開始	●AM10:00
会場	●BEEPサーキット・モトクロス場
放送ディレクター	●西村義孝
エキサイトバイク(任天堂)	

モトクロス

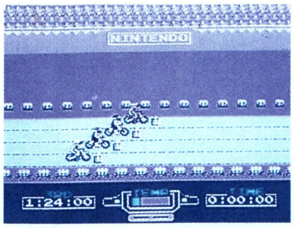
レースそっちのけでギャラリー抗争

3日目のきょうは、まずBEEPサーキットにカメラを。任天堂特設モトクロス場の日本グランプリは、強引に出場を決めたグンタマ、チバラギ両チームで騒然!

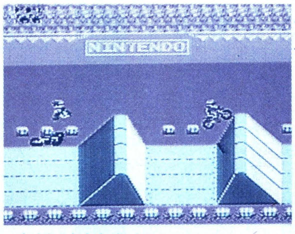
無法の市ヶ谷サーキット

パラパ　パラパー!!
パパパ　パパパパ　パラパ
パパァ!!

アナウンサー「暴走族にグルリと周囲を取り囲まれたこ市ヶ谷サーキットで、間もなく日本グランプリが始まろうとしています。今年はグンタマ、チバラギ各族のヘッドが出場するとあって、傘下のセクト、対立セクト入りみだれての乱戦模様となっています。



▲スタートした瞬間だ。手前がヘッド。



▲転倒は大きなタイムロス!

現時点のギャラリー数は10万人と発表されています。なお警視庁転送情報によりますと『セクト不明なるも、2輪2000台、いずれも2名乗車ノーヘルの集団が、靖国通りを市ヶ谷方向に進行中』だそうで、特設サーキットはますます混雑する模様です。ギャラリーは、レースそっちのけで抗争を繰りひろげており、けが人が続出しております」

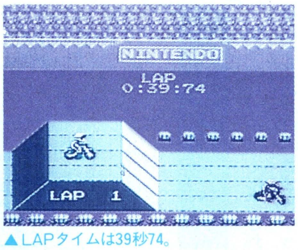
スタートダッシュはターボが決め手!

アナ「そろそろレースが始まるようです。長橋さん、楽しみですね」

長橋「グンタマのヘッドに注目したいですね」

アナ「各車一斉にスタートしました。ヘッド、いきなりターボを効かせてトップにおどり出ました。速いですね。ほかのライダーをぐんぐん離していきます。あれ? ヘッド、急に止まってしまいました」

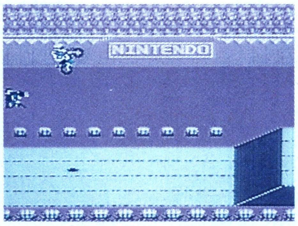
長橋「ターボを入れ続けたようですね。オーバーヒートですよ」



▲LAPタイムは39秒74。

アナ「この間に全ライダーはヘッドを抜かして行きます」

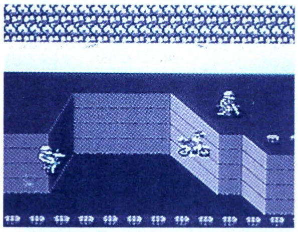
長橋「クールゾーンを通って、エンジンを冷やしながら行くのがコツなんですがね」



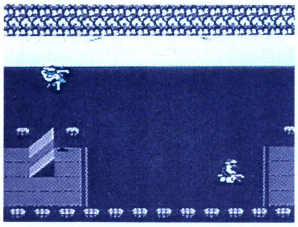
▲ジャンプの瞬間!

問答無用のブロッキング

アナ「ヘッドがまた走り出しました。今度はいきなりブロッキングしています。ほかのライダー、ことごとく転倒してしまいました」


▲下り坂で一気に加速。

長橋「うまいですねえ。相手の前からぶつかれば、自分はこけることはありませんからね」


▲おおっと、高く跳びすぎた。

アナ「ヘッド、軽いブロッキングからジャンプに入ります。あまり飛距離が出ません」

長橋「ジャンプは飛ぶ直前にターボを入れるのがコツです。そのときジャンプ台とバイクの姿勢が合えばベストですね」

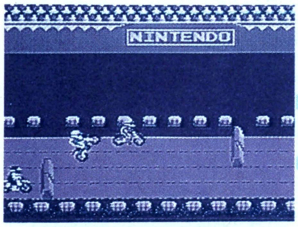
禁断のテク・ウイリー

アナ「前輪を浮かすんですね」

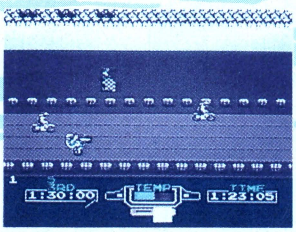
長橋「そうです。ウィリーはジャンプのほか、小さな障害物をクリアするのにも使えます」

アナ「ヘッド、直線でウィリーを始めました。テクニックをひけらかしています。あっ、前輪を上げすぎて、うしろにこけてしまいました」

長橋「最低ですね」

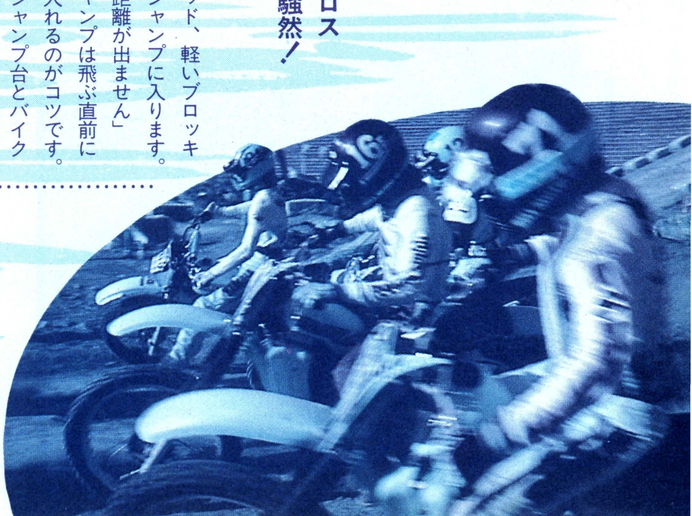


▲小さな障害はウィリーで。



▲ゴールの瞬間!

アナ「最後の転倒のため、グンタマ・レーシングチームは第2位となってしまいました。優勝はチバラギ。3位以下は……。ギャラリーはこの結果に納得しません。グンタマとチバラギ、大乱闘を始めました。おや、グンタマのヘッドが叫んでいます。『この借りは4輪で返すからな。オレのスカイラインはピンピンだぜ』



試合開始●AM10:00
会場●BEEP体育館
放送ディレクター●氷水芋吉
チャンピオンプロレス（セガ）
リングの上は大さわぎ

レスリング

おっと、猪本のワンハンド・バックブリーカーだ

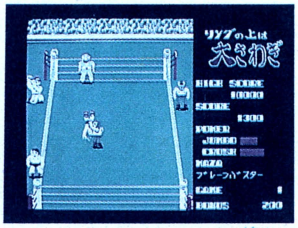
健全な体に逆健全な精神とでもいうべき極悪マスクの登場だ！ディレクター芋吉、放送時間が短すぎると主催者に厳重抗議！

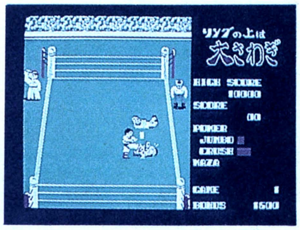
遺恨を残しそうなセミファイナル

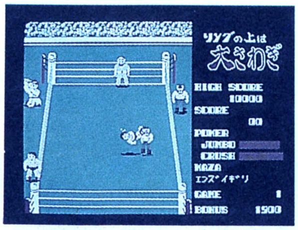
古立「全国1000万のプロレスファンのみなさん、こんにちは。ここ、初夏の風薫るBEEPシティでは、温暖な気候とうらはらに、今、冷たく、そして凍りつくような戦いのブリザードが突発的に吹き荒れております。本日の試合、実況はわたし、古立一郎と、解説は、真日プロ審判部長、山本大鉄さんです。山本さん、よろしくお願いします」

大鉄「こちらこそ、どうぞよろしく」

古立「さて、もうすでに、セミファイナルのジャンボチーム対クラッシュブラザーズチームのタッグマッチ、通称『リングの上は大さわぎ』が終わり、メインイベントの、セガ・チャンピオンプロレス・スペシャルマッチが、今まさに始まろうとしているわけなんですが、オープニングセレモニーのあいだに、タッグマッチのほうのビデオを見てみましょう」


▲おっと、ブレンバスター。ジャンボ危ない。


▲乱入だァ、巧みなタッグワークです。


▲出たァ、伝家の宝刀、エンズイ斬りだァ！

古立「山本さん、今の試合は遺恨を残しそうな雲ゆきでしたねえ」

大鉄「うむ、たしかに、遺恨を残しそうな感じでしたね。藤波対長州、猪木対シンなど、遺恨試合から名勝負が生まれる場合も多いんですが、決着はやはりリング上でやってほしいものです」

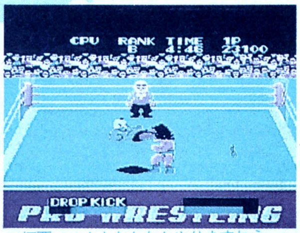
VS アントン猪本 極悪マスクの対決！

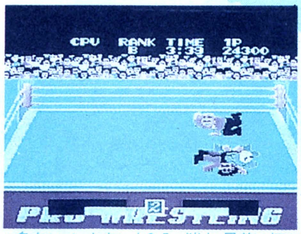
古立「さて、いよいよセガ・スペシャルマッチ、アントン猪本対極悪マスク戦のゴングですが、山本さんはこの試合をどのように見ますか？」

大鉄「この、相手のマスクマンはちょっと怖いですよ。はなしによれば、北米エリアでは、あまりの残虐さのために、コミッショナーから出場停止処分を受けているとも聞きますし、猪本選手には気をつけてもらいたいですね」

古立「極悪マスクは、残忍なことで有名ですが、その鍛えぬかれたすばらしい肉体にも定評があり、健全な体に逆健全な精神とでも申しましょうか、たいへん不気味な存在であります。

おーっと、猪本選手、いきなりドロップキック自爆だぁ」


▲極悪マスクもなかなかやりますねえ。


▲危ない！ カウント2.5。猪本、風前の灯！！

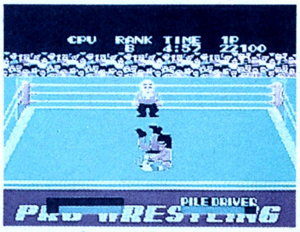
大鉄「あのですねぇ、猪本選手がドロップキックを失敗するというのは、たいへん珍しいことなんですよ。私は、過去に1回だけ、猪本選手対カール・ゴッツンの師弟対決のさいに見たんですが、わたしの記憶でそれだけなので、たぶんそれ以外はないでしょう」

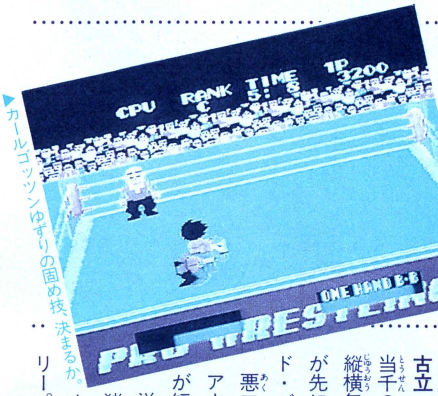
古立「おっ、極悪マスクがドロップキックのお返し。猪本、余裕でよけます。

おーっと！ 猪本、ツームストン、いや、ドリル・ア・ホール・パイルドライバーの連続技だぁ！ 極悪マスクのスタミナは風前の灯。ここで猪本がフォールするが、カウント2つ半！」

大鉄「猪本はなかなかうまい」

古立「まさに七転八倒、一騎当千の強者が四角いリングを縦横無尽に駆け巡る！ 猪本が先に立ち上がり、ワンハンド・バックブリーカーだ。極悪マスクはほとんどノックアウト状態。ちょっと時間が短すぎるぞ。おっと、放送時間が1分を切った。猪本はフォールの体勢。カウント、ワン、ツー、スリー。猪本選手の勝利です」


▲ドロップキックを乱打！ 猪本絶好調！！


▲カールゴッツンゆずりの固め技、決まるか。



ILLUST／S.SHIMAOKA

競技開始●AM10:00
会場●コナミアスレチック会場
放送ディレクター●遠藤行一
アシスタントディレクター●佐々木好幸
わんぱくアスレチック（コナミ）



アスレチック

のんびりアスレチックと思いきや、これは新しい格闘技だあ！

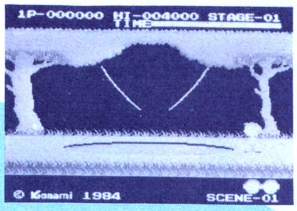
本日もめでたく好天にめぐまれ、絶好のスポーツ日和となりましたが、ここコナミアスレチック会場では、今まさに、スポーツ史上空前絶後、言語道断の全世界フィールドアスレチック選手権大会の火蓋が切り落とされようとしています。さて、それでは会場の古立一郎さんを呼んでみましょう。古立さ〜ん。古立さ〜ん。

いま、まさに多数の命を……

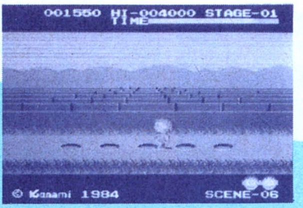
「はいっはい、会場の古立一郎です。まさに始まらんとする全世界フィールドアスレチック選手権大会。解説は真日本プロレス山本大鉄さん、実況は、どこの会場からもひっぱりダコ、おお忙しの超人気スター古立でお送りします。山本さん、きょうはどうぞよろしくお願いします」

「あっ、こちらこそよろしく」

「お〜と、この風景は都会のコンクリートジャングルに、突如魔の三角地帯と呼ばれるバーミューダトライアングルのごとき異次元が存在するという証でありましょうか。周囲のスタジアムを埋めつくした人々は、阿鼻叫喚の流血地獄を予感して固唾を呑んでおります。今を去る1年前、あのマジソンスクエア・ガーデンにおいて、流血の貴公子、悪魔の嫡子とまで呼ばれた……（古立、興奮のあまり専門にはしる——中略）。おーと、スターターが台上にあがった！ スタート地点には緊張が凝固し、人生の縮図とも言えるアスレチックフィールドを流血の海へと変えるがごとく、また、かの革命軍が天下をとらんと立ち上がった戦国絵巻を喚起させるような、内なる闘争心が発憤しております。大鉄さん、優勝の行方はどうでしょうか」



▲基本面1。ハスの葉への飛び移りと綱から綱への空中ブランコ。



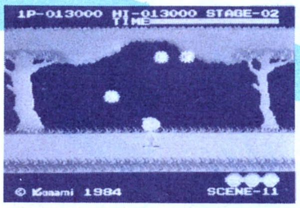
▲基本面2。初心者には難しい面。確実に飛ぶ訓練をすべし。

「日本人選手がひとりというのはさびしいですね」

「総選手数1034名中、日本人は佐々木選手だけですからね。これは日本人のスポーツ蔑視と鎖国封建的島国根性のたまものでありましょうか。このスポーツはあまり日本では知られておりません。そう、この特設会場の原型が、はるかかなた、あの東武東上線森林公園であることを、いったいだれが想像しえるでしょうか。一大巨費を投じて造りあげた、かのびっくり日本新記録もまっ青のウルトラせこいコース……。いてっ！、お〜と、編集者の怒りの鉄拳がわたしの頭上に落下!! 忘れもしない数ヵ月前、あのにっくき凶人レスラーに頭部を強打された忌わしい過去を思い出させるような一撃であります」



▲基本面3。たかが積木とバカにするなかれ。なにごとも基本がたいせつです。



▲基本面4。ただ落ちるだけのイガグリと思ったら大間違い。

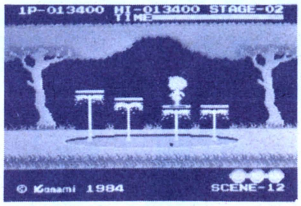
闘いは泥沼の——

ダーン!!

「お〜と、一瞬のうちに選手が一団となってスタートしました」

「いよいよ始まりましたね」

「大鉄さん、無理な注文だとは思いますが解説をお願いします。お〜と、これは早くも選手団内部抗争の表面化か、革命軍・維新軍・正規軍の三どもえの戦いの万華鏡のごとき選手団の分裂であります。大鉄さん、一群の選手たちがコースを逆に回り始めましたよ。これは掟破りの卍固め、長州のえんずい斬りではないでしょうか」



▲基本面5。板の中央から中央へと飛ぶ訓練をすべし。

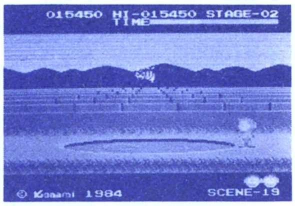


ILLUST／H.KONNO

「さあ、ルールを知りませんが、佐々木選手も加わっていますから、かまわないんじゃないんですか」
「なんともたよりない解説ですが……。お〜っと、池に突入したぞ。水面へのフライングボディプレスか、綱を使い、かの4次元殺法タイガーマスクを思わせるような身のこなしで池を越えています。佐々木選手、ハスの上でも立っております。先頭集団早くも第6障害へ。お〜と、戦いは泥沼の様相を呈してきたぞ。選手は次々と野壺のごとき泥沼へと沈んでいく。さすが先頭集団だ、難なくクリア。だが油断禁物、前方には路傍の石、後方には流転の石のツープラトン砲炸裂。十数名が畦道の露へと消えました。佐々木選手のほうは、先頭集団を狙う好位置をキープ。お〜と、先頭集団は積木くずしにさしかかった。流血、流血！豆腐にも似た積木の角に額を強打して5、6人の選手が倒れております。佐々木選手はじりじりと順位を上げてます。第1チェックポイントまでに500人以上の犠牲者がでる模様です。はたして次に待ち受ける障害物は何でありましょうか。お〜と、イガグリだぞ！大鉄さん、イガイな攻撃ですね」
「はっ？」
「シャレ、シャレですよ」
「すみません、聞いていなかったもので」
「……、放送中、不適当な表現があったことを深くお詫び申し上げます」



▲基本面6。ワカサギ登場。くぐり技の訓練もおこたりなく。



▲基本面7。ハスの葉の上で垂直ジャンプを訓練すべし。

出たぞ、呪われた禁じ手だ！

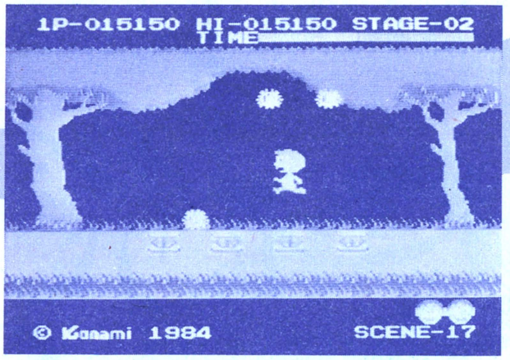
「お〜と、時間のムダ使いをしているうちに、佐々木選手、イガグリをクリア、10位に上がってまいりました。お〜と、あの噴水に似た物体はエレベーターなのか。かのエレベーターファイトをパクッたようですがまったく関係ありません。おみごと佐々木選手、幾多の命を沈めた深い水底を容易にクリア。ここで、先頭集団をのぞいてみましょう。お〜と、ここにも反乱軍！氷の穴から釣人を襲うワカサギ反乱軍。ワカサギアッパー噴火でふたりが脱落。佐々木選手は今7位。出た、出たぞ！あの藤波がアメリカでの武者修業で体得したと言われている幻の秘技、禁じ手ワカサギくぐりだ」
「はぁ…(ほとんど古立に圧倒されている大鉄)」
「先頭集団はすでにトランポリンへ。意外にもイガグリとのツープラトン、真珠湾攻撃、ノーモアパールハーバー——。うけないシャレをどうフォローしていいのか、とまどうわたしでありますが、さて、ジャンピングイガイガホールドなるか！佐々木選手じりじりと追い上げます。先頭集団との差はわずか、少し遅れてハス池に到着。あのハチはなにを人生の目標にして飛んでいるのでしょうか」



▲基本面8。キミは飛びかう焼きグリの恐怖に耐えられるか。

おーっと、焼きグリくぐりだ！

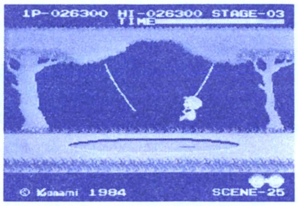
「佐々木選手、第2チェックポイント通過時の先頭との差は10秒、5位に上がっております。お〜と、焼きグリだぞ。地に堕ちた英雄、傷だらけの栄光タイガーマスクにも似たその空中殺法の4次元攻撃。これに対して佐々木選手どうでるか。猛然と突っこんだ。出た、出ました！焼きグリくぐりであります。惜しげもなく、湯水のごとく、高度な秘技の連発。先頭集団は、路傍の石とツープラトンをクリアか！お〜と、背後からアシン軍団バトルロイヤル、完全にはさまれたぞ。爆弾投下のごとく、一瞬のうちの集団殺戮であります。そのスキに、佐々木選手トップに躍り出ました。独走体勢に入っております。お〜っと、華麗なジャンプ、綱渡りで池をクリア。佐々木選手、軽快な動きで障害を次々と突破しています。お〜っと、これは過激だ！ワカサギ&エレベーターの4次元的攻撃であります」
「トップなのですから、あせりは禁物ですね」
「なんと、久々の大鉄さんの発言でした。おっと、気をとられているうちに佐々木選手、第5チェックポイント通過。積木・焼きグリ連合軍に向かっております。焼きグリの死角を突くうまいポジションから、またも焼きグリくぐり」
「やはり、焼きグリくぐりは体得したい技ですね」
ピッピー！
「お〜っと、ホイッスル。佐々木選手、やったぞ。佐々木選手の優勝であります。大鉄さん、この競技は完全なる新格闘技と言って過言ではないですね」
「まあ、そうですねぇ」
「今日は、解説山本大鉄、実況古立一郎でお送りしました。それではこのへんで、アスレチック会場からさようなら」



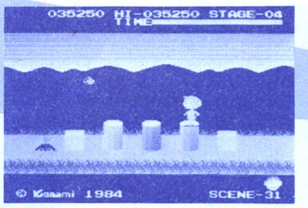
▲応用面1。安易にフルーツを取りにいくと、イガグリでイチコロ。



基本面10。初めのうちは何も現れないパターン。ただ走りぬけるべし。



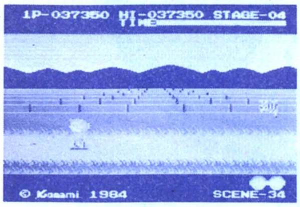
▲基本面9。綱だけの恐怖の面。基本訓練をおこたりなく。



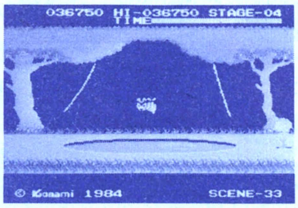
▲応用面3。焼きグリの死角は左から2番めと右端。



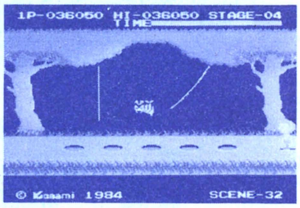
▲応用面2。噴水エレベーターとワカサギ。ここは忍耐あるのみ。



▲応用面6。4と8のつく面は何もない、とカン違いするなかれ。



▲応用面5。池越えはハスの葉が無難。ハチは3回でやりすごすべし。



▲応用面4。超低空の段々バチは垂直ジャンプでクリア。

試合開始●PM1:00
会場●ハドソン球場
放送ディレクター●森村あおい
野球狂(ハドソン)



野球

むかし懐かしのオールドスター戦！

7万5000人収容のハドソン球場に乱れとぶホームラン攻勢！ 勝敗はセ・パどちらのリーグに？

これぞ夢のベストメンバー

超満員の観客が通路までも埋めつくしたハドソン球場です。観客は、公式発表では7万5000人を超える模様です。すでに引退した往年のスタープレイヤーによる、夢のオールスター戦が間もなく始まろうとしています。

いよいよ先発メンバーの発表です。それでは、この試合の解説担当の佐々木C也さんにマイクをお渡ししましょう。

佐々木「ハイ、佐々木です。この夢の試合は、先々月に続き弁所毅彦さん、そして西本福雄さんにお願いします。いよいよ先発メンバーの発表です(表1)。いやー、すごいメンバーですね。弁所さんはどちらが勝つと思いますか」

弁所「そりゃ、なんたって巨人、じゃなかった、セリーグですよ、巨人がいますからね」

西本「それは偏見やねー。まあ、セリーグは巨人と阪神の選手が多いのはしかたないけれど、ピッチャーをぎょーさん入れたね。このゲームは野球狂ルールを使っているから、ピッチャーの力はそんなにゲームを左右しないけれど、防御率0・73の藤本を筆頭に、村山、金田、杉下、江夏と、すごいメンバーがそろったね。バッターは、今の少年たちも知っている王、田淵、長嶋のほか、強力バッターが並んでいるね。とくに代打に入っている〝ものほしざお〟の藤村と〝赤バット〟の川上には、期待したいね。

パリーグは、ピッチャーを3人にしてバッターをたくさん入れたね。とくに西鉄、毎日、東映の選手が多いのが目立つね。

まっ、もともと実力のパ、人気のセといわれていますが、今回のメンバーをみるかぎりでは、打力のパ、投手力のセ、といえるんじゃないですか。たいへん楽しみだね」

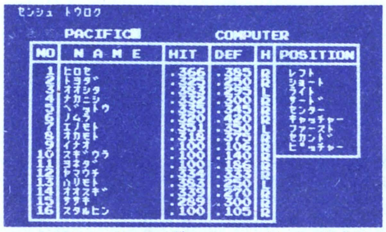
セ・リーグ

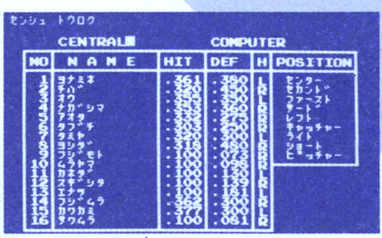
選手名	データ年度	チーム
1 与那嶺 要	S.29	巨人
2 千葉 茂	S.28	巨人
3 王 貞治	S.48	巨人
4 長嶋 茂雄	S.36	巨人
5 青田 昇	S.25	巨人
6 田淵 幸一	S.50	阪神
7 田宮謙次郎	S.33	阪神
8 吉田 義男	S.39	阪神
9 川上 哲治	S.26	巨人
10 藤村富美男	S.25	阪神
11 藤本 英雄	S.18	巨人
12 村山 実	S.45	阪神
13 金田 正一	S.33	国鉄
14 杉下 茂	S.29	中日
15 江夏 豊	S.44	阪神
○ 沢村 英治	S.12	巨人

パ・リーグ

選手名	データ年度	チーム
1 広瀬 叔功	S.39	南海
2 豊田 泰光	S.31	西鉄
3 大下 弘	S.26	東急
4 中西 太	S.30	西鉄
5 別当 薫	S.25	毎日
6 野村 克也	S.40	南海
7 榎本 喜八	S.41	東京
8 岡本伊三美	S.28	南海
9 山内 和広	S.37	大毎
10 張本 勲	S.45	東映
11 大杉 勝男	S.45	東映
12 佐々木信也	S.31	高橋
13 稲尾 和久	S.31	西鉄
14 杉浦 忠	S.34	南海
15 米田 哲也	S.32	阪急
○ スタルヒン	S.13	巨人

表1





▲これがオールドスター戦のメンバーだ。セの監督は水原、パの監督は三原と、因縁の対決です。



1回表裏の攻防！



▲1回の裏、セは1アウト1塁から千葉の2ランだ！

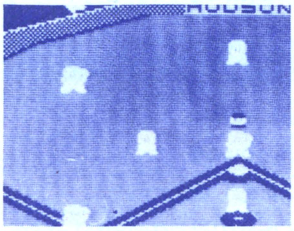
佐々木「さてプレイボールです。先攻はパリーグ。セリーグの先発は藤本。先頭の広瀬にピッチャー、第1球を――おおっと、打球がのびた、のびた、センターオーバーのホームラン!! 続く豊田、あっとこれも初球をレフトスタンドへ、連続ホームランだ」

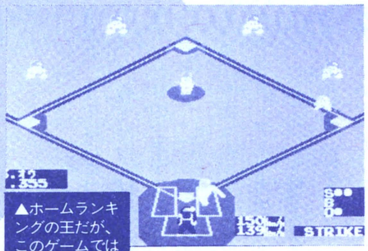
弁所「ガハハ、まいったね、コンピュータ制御だと、スロ

ーボールのときにホームランの出る確率が非常に高いからね。藤本君の投げたのは両方とも120キロなかったからね。いや、まいった」
佐々木「パリーグの続く攻撃は、デッドボールなどで2アウト、ランナー1、2塁まで行きましたが、無得点です。
さて1回裏、セリーグの攻撃、パの先発は剛腕稲尾です。先頭バッターは与那嶺だ。初球のカーブ、高ーく打ち上げて、センター前ポテンヒットだ。これは意外ですね」
西本「今の、高く上がった内野フライを内野手が深追いしているうちにセンター前にポトリ——というのは野球狂ルールの場合、たいへん多いの

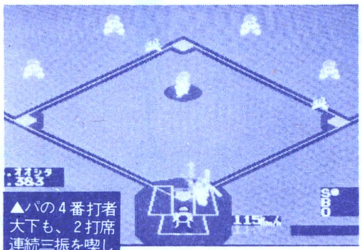
村山、金田が力投

佐々木「セは3回から杉下、パは4回から米田を出し、両軍とも得点なくゲームが進んでいます。その中で目立ったのが2回裏の田淵のセンターオーバーのシングルヒットです。これはどういうことですか、弁所さん」
弁所「べつに田淵君の足の遅さが原因とは言いきれないでしょう。センターオーバーで


▲広瀬、ライナーをダイビングキャッチ。


▲ホームランキングの王だが、このゲームでは不調。

で注意が必要ですね」
佐々木「2番は猛牛千葉です。や、やりました、稲尾の初球をライトスタンドへたたきこんだ！ わずか2球で、2対2の同点です。流し打ちの得意な千葉らしいライト打ちです。その後の攻撃は王が三振するなど追加点はありません」

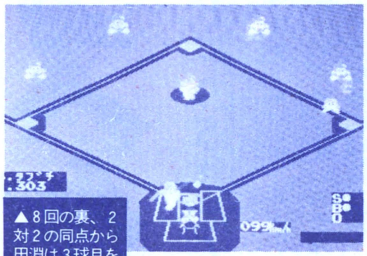

▲パの4番打者大下も、2打席連続三振を喫した。

も野球狂ルールでは2塁まで走るのはムリでしょう」
佐々木「なるほど、そのほかに目につくところでは、パのレフト広瀬の、ファインプレイの多さですね」
西本「野球狂ルールをとり入れると、打球を追う足の速さが守備のうまさにつながりま


▲右の剛腕、村山。ザトペック投法だ。

す。ですから、盗塁王をとった広瀬だけあって守備がいいんですよ」
佐々木「さあ、両チームとも点の入らないまま、5回からセは村山、そして8回から金田をマウンドに送りました。その素晴らしいピッチングを見てみましょう。右の村山、左の金田、ともにセを代表するピッチャーです。村山は3イニングを投げ、打者10人に対しヒット2本、三振1、無失点におさえました」
弁所「ガハハ、村山君のピッチングは素晴らしいね。7回は150キロ以上の速球をビシビシ決めたからね」
佐々木「続く金田も1イニング、マウンドに登り、四球をひとつ出しながらも、パのクリーンアップを3人でおさえました」

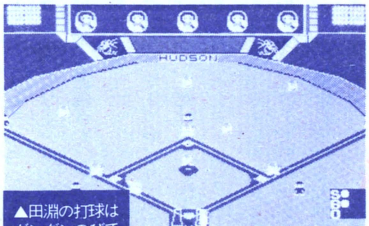
田淵、起死回生の——


▲8回の裏、2対2の同点から田淵は3球目をフルスイング！


▲左の剛腕、金田。ただひとりの400勝投手だ。

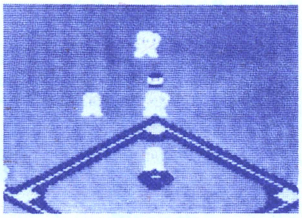
西本「金田君は、400勝投手の実力を見せてくれましたね。とくに4番の中西に投げた161キロのストレートは、じつに力がこもってましたね。この試合最高の球だったんじゃないですかね。あれれっ、佐々木さんがいなくなっちゃった……」
板東「どーも、突然ですが板東です。毎度おさわがせします。佐々木さんはグラウンドですよ。なんたって甲子園のヒーローですからね。おっと村山からライト前ヒットですよ。やはり選手は解説者には勝てないんですかね。それにしても見たことのないユニフォームですが……」
弁所「ガハハハ。それはそうです。佐々木さんのいた高橋ユニオンズは3年しか存在しませんでしたからね」

佐々木「8回裏、セの攻撃は3番の王からです。7回から投げている杉浦は絶好調です。王にヒットを打たれたものの、長嶋、青田を連続三振にきりました。続く田淵も速球にタイミングがあわずカラブリ！」
弁所「田淵君では無理……」
佐々木「おおっと！ 打ったぞ！ 田淵の打球はグーンとのびた。入った、レフトスタ

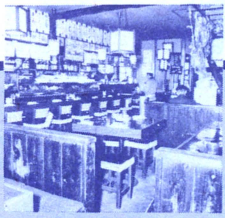

▲田淵の打球はグングンのびてセリーグの勝ち越しだ。

ンドへ一直線だ！ ホームランだ。いやあ、驚きました」
「……」（両者絶句）
佐々木「これでセは4対2とリードです。まだ温存する江夏で逃げきりに入るでしょう。
さあ9回表、パは1死後、福本が左中間に2塁打を打ちましたが、田宮の好返球でアウト、後続も江夏に断たれ、4対2でセが勝ちました」

試合をふりかえって


▲パリーグ、9回表、最後の攻撃も江夏の前に無得点。

佐々木「試合の感想をひとことずつどうぞ」
西本「1回の攻防以外は、見ごたえのある投手戦でしたね。野球狂ルールではめずらしいことですね。しかしこのルールの特徴であるホームランでしか点の入りにくいパターンのゲームだったといえますね」
弁所「ガハハハ。やっぱりセが勝ったね。ピッチャーもよく投げたし、田淵君もよく打ったね」
佐々木「いやあ、突然ゲームに出て失礼しましたが、それにしても手に汗にぎる素晴らしいゲームでしたね。ほかの競技もこのぐらい盛り上がってほしいものです」



思いきり市ヶ谷
3日目はドッカーンと酒蔵『駒忠』で

せっかく市ヶ谷にきたんだから、思いきりイチガヤしなくちゃいけない。靖国通り北側の駅前にある威勢のいい赤ちょうちんがココ。ソフトバンク関係者がココを通ると、通りの反対側でも「へーい、らっしゃーい」と声をかけてくるので、ついつい、「じゃ20分だけいくか」といって終電までさわぎまくってしまう。本社も四番町にあったころは、入れば必ずだれかがいたので、駒忠は市ヶ谷の夜そのもの。☎03・262・8375

第4日目

6月13日

試合開始●AM10:00	
会場●BEEP体育館	
放送ディレクター●武井つかさ	
One On One(ワンオンワン-EOA)	



バスケット

豪快なダンク・シュートの応酬だ!

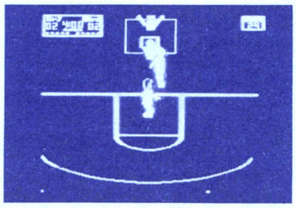
4日目はまずバスケットから。アメリカからスタープレイヤーのドクターJとラリー・バードが来日し、まさに夢の競演だ!

熱気あふれる興奮ゲームだ

アナウンサー「ここ、BEEPシティのBEEP体育館は、スタープレイヤーをひと目見ようと集まった熱狂的バスケットボールファンで埋めつくされています。現在、ハーフ・タイムに入ったところですが、前半戦の白熱した試合展開のため、場内は熱気と興奮であふれかえっています。

後半戦の開始を今や遅しと待つファンの大歓声。この場内の雰囲気がBEEPERの皆さんのもとにも届いているでしょうか?! 今回、解説してくださるのは、アメリカのバスケットに精通している、ケンジ遠藤さんです」

遠藤「よろしく」



▲ボールを、リングに押しこむ、豪快なダンク・シュート!

ワンオンワンとはなんですか!?

アナ「ところで、このゲームは、ワンオンワンというそうですが……」

遠藤「ええ、日本では少々エ・・・ンドウいゲームでしょう?」

アナ「……(しら〜)……」

(つまらん洒落に絶句!)

遠藤「端的に言うなら、一対一のバスケットボールですヨ。海のむこうではポピュラーなんです。裏通りのさびれた公園でふたりの少年がワンオンワンをプレイしている。なんて光景、映画なんかでよくあるでしょ?! アメリカの大都市、ダウンタウンを描写するクラシカルな手法なんだな」

アナ「そのそばを、コートの襟をたてて足速に立ち去るフィリップ・マーローの姿があった……。なんて感じですか」

遠藤「おっ! 知ってるんじゃないですか。そのとおりですヨ」

アナ「いやー、わたしも映画の大ファンなんです。このあいだも試写会のチケットを手に」

遠藤「ゴホン!!」

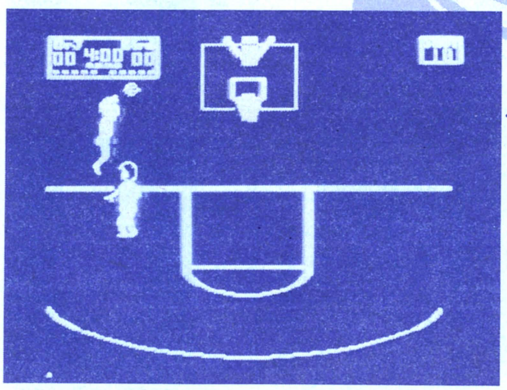
アナ「……。ところで遠藤さん、ワンオンワンのルールの説明をお願いします」

遠藤「ふつうのバスケットとほとんど同じです」

アナ「ほとんどというと……」

遠藤「3秒、5秒なんていう面倒なルールは除かれているんです。30秒ルールだけは採用されていますが」

アナ「ボールをキープしたら、30秒以内にシュートしなければならないというルールですね」



◀グンバツの滞空時間を駆使したジャンピングシュート!

白熱の後半戦!!

アナ「さて、ハーフタイムもあとわずかとなりました。モツキンボード・オーケストラが演奏するテーマ音楽にのって、青いユニフォームのドクターJことジュリアス・アービング、そして、白いユニフォームのラリー・バードの入場です。遠藤さん、すごい歓声ですネ〜」

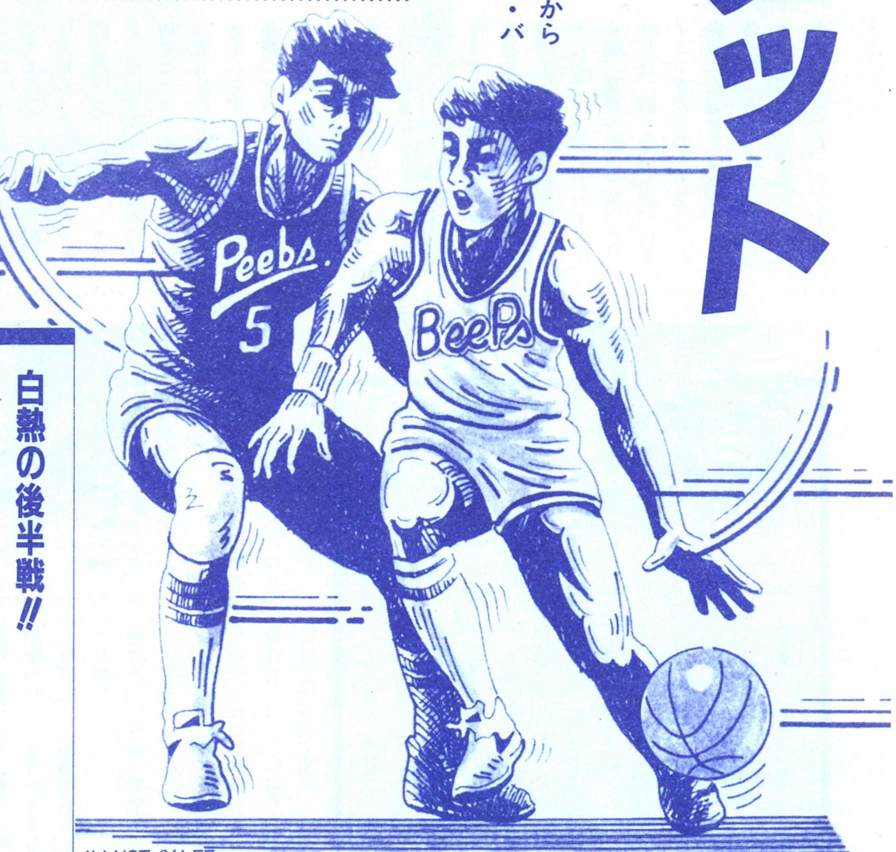
遠藤「いやー、やはりスタープレイヤーだけのことはありますね。ドクターJ、ラリー・バードは、ともにNBAオールスター・スターティングメンバーに選ばれている大物ですから、まあ当然のことですな」

アナ「その彼らが、スポーツ・エキスポ'85のためわざわざ来日してくれたのですから、BEEPの、並の雑誌にはない力量が推察できますね」

遠藤「そのとおりですヨ。ド

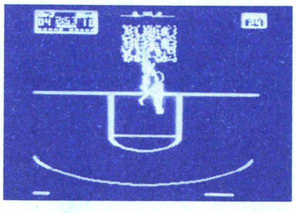


▲前半戦は、ラリー・バードのダンクが冴えわたった。



ILLUST/Y.LEE

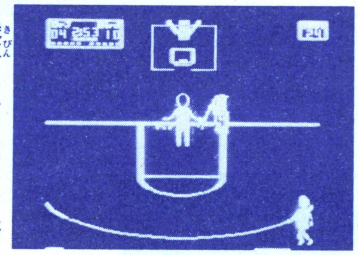
クターJは、モーゼス・マローンとともに、フィラデルフィア76ERS(セブンティシクサーズ)の有名なプレイヤーだし、ラリー・バードは、ボストン・セルティックスの大物シューターなんです。われわれバスケットファンにとっては、夢の競演(きょうえん)ということになりますから……」
アナ「ところで遠藤さん、アメリカのプロバスケット・チームで人気のあるところといったらどこなんでしょう」
遠藤「NBAの中では、やはりサンフランシスコ・レイカーズでしょう。レイカーズは日本でたとえるなら、まあ〜プロ野球の巨人軍みたいなもんですヨ」
アナ「というと成績のほうはあまり……」
遠藤「そんなことは決してありません!! NBAで王のような存在のカリーム・アブドゥラ＝ジャバーがいるんですからネ。彼はオールスターに歴代最多出場14回をマークしているんです。それに、オールスターファン投票で95万票も集めたマジック・ジョンソンだっているし……だいたいですね……」
アナ「まあまあ、そう興奮しないで……。遠藤さんはずいぶんと、レイカーズにご執心(しゅうしん)のようですが、もう後半戦も始まっているようですし」
遠藤「ス、スミマセン……」

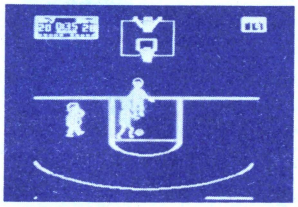

▲アクシデント多発!! バックボード粉砕をとらえた貴重な写真。

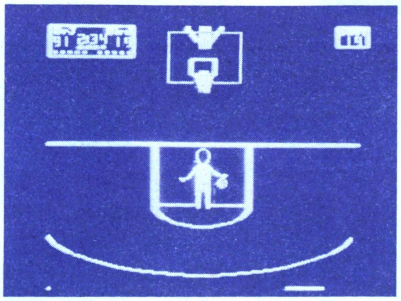
ダンク! ジャンピング! バンクシュート!

アナ「現在、ドクターJ82点に対して、ラリー・バードが94点。バードのみごとなダンクシュートが決まったところです」
遠藤「やはり、来日の疲れが災(わざわ)いしたんでしょう。ドクターJのシュートは精彩(せいさい)を欠いていますね」
アナ「おっと、バードが宙に舞った〜。ボールをリングに押しこむ豪快(ごうかい)なダンク!」
遠藤「敵の動きを素早く把握(はあく)してゴール下に回りこむという機敏(きびん)さを身につけなければあんな胸のすくようなダンクはできませんヨ」
アナ「またも、バードがボールをキープ。おっと、しかしドクターJの激しいディフェンスだ! 食いつくかのようなプレスに圧倒されて、バードはシュートができない!!」
遠藤「バードがフェイントをかけてクリアしようとしていますが、なかなか振りきれないようです」
アナ「ドクターJがバードのスキをついてボールをカットし、みごとなダンクシュートを決めました。会場は総立ち、割れんばかりの大拍手がまきおこっています」
遠藤「バードのあせりがミスをさそったんですネ。それにしても、ドクターJのプレスは最高でしたネ。敵とゴールのあいだに入り続けるなんてのも並大抵(なみたいてい)のプレイヤーでは不可能な芸当(げいとう)ですから……」
アナ「ドクターJのまき返し! ダンク、さらにダンク、今度はバンクシュートが決まった〜!」
遠藤「やはり、アメリカ・プロ選手のダンクは、見ごたえがありますネ。日本人もあれだけの体格とジャンプ力があるといいんですが……」
アナ「今度はドクターJ、意表をついてのジャンピング・ニーパッドならぬジャンピング・シュート! おっと、入りませんでした。ドクターJがすかさずリバウンドのフォローアップ!!」
遠藤「ドクターJのフォローに余裕(よゆう)が見えてきましたネ。やはり、冷静な判断力も重要ですな」
アナ「さて、前半戦と同様に白熱したゲームとなってきました後半戦、まさに空中戦のようです」
遠藤「なにしろ滞空(たいくう)時間が長いですから…」
アナ「残り時間もあとわずか、2ゴール差でバードがリード」
遠藤「ラリー・バードは、フリーズに入ったようですネ」
アナ「残り6秒。バードがジャンプ・シュート!」
「ブ〜〜〜」
アナ「時間切れ。試合終了」



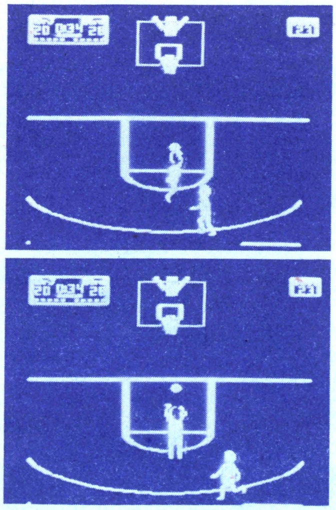

◀ブツブツと文句を言いながら、片付けていくオジン!


▲もちろん、審判もいる。ラリー・バードがファウルをとられたぞ。

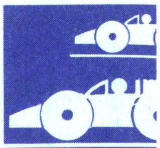

▲ドクターJ、長旅の疲れがたたったか、フリースローを2投ともはずす。

試合をふりかえって

アナ「132対126。6点差で勝者となったラリー・バードのインタビューがのちほど行われる予定です。しかし遠藤さん、素晴らしいゲームでしたネ!」
遠藤「バックボードが飛び散るアクシデントなどがありましたし、パスやアシストがない分プレイヤーの個性や力量を十分堪能(たんのう)できました」
アナ「どうやら、インタビューが始まるようです」
シャ〜〜〜
アナ「回線の故障で、音が入ってきません。残り時間もあとわずか。ラリー・バードのインタビューをお伝えできないのが残念ですが、BEEP体育館よりお別れいたします」


▲ドクターJ、調子回復。華麗なジャンピングシュート。もちろん、ゴール!

スタート●AM10:00
会場●BEEPサーキット
放送ディレクター●西村義孝
走れスカイライン(コムパック)



カーレース

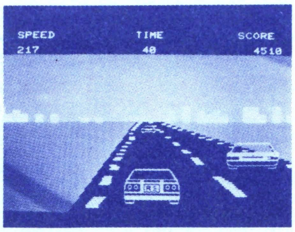
どちらが勝っても血の雨が降りそう

源氏vs平家、武蔵vs小次郎、栃錦vs若乃花、大空翼vs日向小次郎にも比すべき宿命の対決！グンタマvsチバラギ両チームが繰りひろげる壮絶なレースだ！

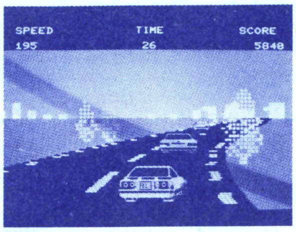
きょうも無法の市ケ谷サーキット

ヴォンヴォン
パッパラパー
パーピープーポボー

アナウンサー「またまた暴走族にとり囲まれたBEEPサーキットです。2輪と同様4輪も暴走族のヘッドの対決となりました。どちらが勝っても血の雨が降る、たいへんなレースです。参加台数50、そのうちのじつに49台がチバラギレーシングチームの軽薄ミーハーソアラです。対するはバイクでおなじみのグンタマレーシングチーム。チバラギのソアラ49台にスカイライン1台で対抗します。はたしてレースの結果やいかに!? 解説は長橋さんです。長橋さん、どうごらんになりますか」



▲スタート直後のRS。



▲テールを流してコーナリング。

秘密のスカイライン

長橋「スカイラインといってもいろいろありますが、プレミアの付くハコスカや最新モデルは高くて買えないでしょうから、ラメ色のケンメリかジャパンにコレモンの外装で出てくるんじゃないですか」

アナ「なるほど」

パパパパパーブォンブォン

アナ「あッ、グンタマ・レーシングのスカイライン、族車数十台とともに現れました」

長橋「おッ、RSだ」

アナ「というと205馬力のエンジンとサメのフォルムを持つあの最新モデルですか」

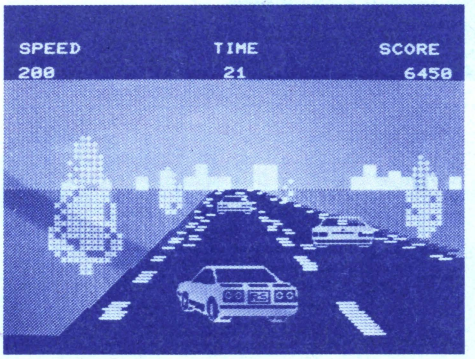
長橋「そのとおり。盗んできたんじゃないですかねぇ」

アナ「ちょっとグンタマ・レーシングの方に聞いてみましょう」

ヘッド「おう。きのうはとちったけどよう、きょうはバッチシだぜ。おれのRS見てくんな」

アナ「ただのスカイラインに見えますが……」

ヘッド「竹ヤリマフラーとデッパ、スカート、シャコタンでビッと走ってたんだが、サーキットではご法度だとヨ。全部はずしてきたぜ。おい、チューナー、チューンナップ部分について教えてやれ」



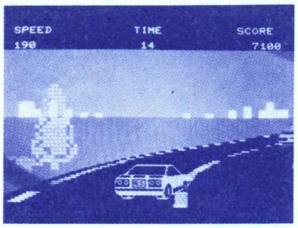
▲だめだ蛇行しちゃ。

チューンナップのすべて

チューナー「まずはトランスミッションですね。なんとあの禁断の〝2速オートマ〟を採用してます。2速オートマは任天堂チームのF-にも搭載され話題を呼びました」

アナ「オートマのくせにギヤチェンジが必要なのですか?」

チュ「そうです。2000ccでは低回転域のトルクが薄く発進時にもたつきます。このように2速オートマにすることでいつでも大きな加速が得られるわけです。またこの2速オートマはローで発進しドライブにチェンジするほかに、ローで引っぱっていれば自動的にドライブになるようにもなっています」



▲アウトインアウトが鉄則ですよ。

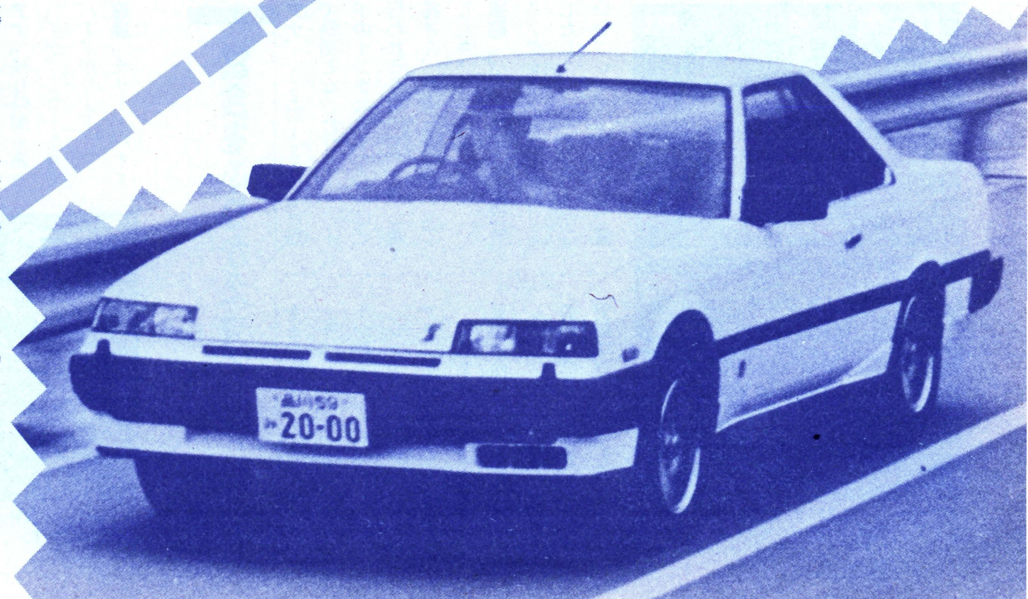
アナ「それは便利ですね。自動的に切り換わるモードだけでよい気がしますが」

チュ「オートモードだとやはり遅くなりますね。人間がエンジン音を聞いてローからドライブに切り換えたほうが速いため、このようにふたつのモードを持っているわけです」

アナ「なるほど。それからこのスカイラインはステアリングが特殊だとか」

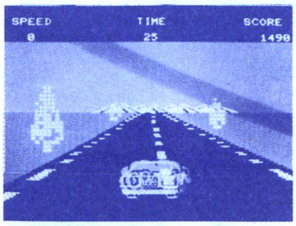
チュ「ハンドルがないのです」

アナ「えっ?」

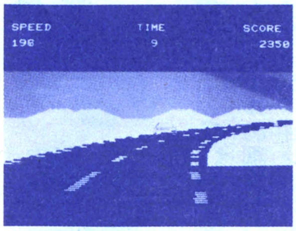


SPORTS EXPO'85

▼おっとクラッシュ。



チュ「このスカイラインはふたつのボタンで方向を変えます。右に曲がるときは→のボタン、左に曲がるときは←のボタンを押します」
アナ「それでは急なカーブやゆるやかなカーブのときはどうするのですか」
チュ「急なカーブなら押し続け、ゆるやかなカーブでは押したり離したりするのです」
アナ「つまり多角形コーナリングをするわけですね」
チュ「そのとおり。テールを滑らせながらコーナーをクリアするのは、ドライビングの醍醐味といえるでしょう」
アナ「はあ、そうでしょうかねェ。カーブ前でスピードダウンすればすむと思いますが」
チュ「それでは速いタイムは望めません。高速度でコーナーに突っこみ、多角形コーナリングでテールを流しながらクリアするのがベストです」
アナ「そうですか。アクセルペダルも特殊だそうで」
長橋「これもSHIFTボタンで行います。押せばアクセルオン、離せば強めのエンジンブレーキ。断続間隔の変化で自由な速度にできます」
アナ「外装ですが、スポイラーを装備しているようですね」
チュ「200km/h程度で走る場合、パワーを効率よく路面に伝えるのに有効です。これはリアウィングと呼ぶべきです」
アナ「なるほど。そろそろレースの開始です。長橋さん2000ターボRSは0→100km/hは何秒ですか」
長橋「9・59秒というデータです。フルチューン後のデータが楽しみですね」
アナ「手元の時計で計ってみます。さあ、レース開始です」



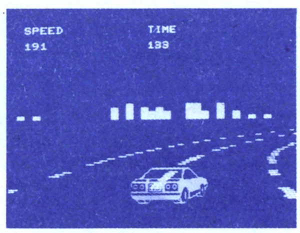
▲トンネルだ、うーれしーなー。



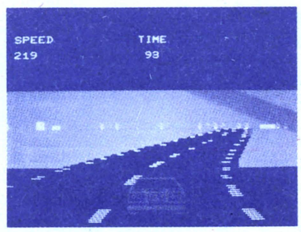
▲今度はちゃんとアウトインアウト

恐るべきスカイラインの加速

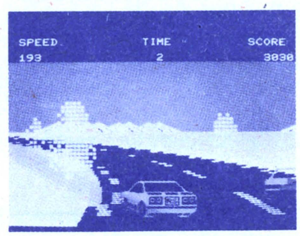
3、2、1、スタート!!
ブォーン
アナ「心地よいエグゾーストノートを残してスカイラインはスタートしました。長橋さん0→100km/hは何秒ですか」
長橋「なんと2秒です」
アナ「え!? じつに1・4G加速度。いかにフルチューンしたとはいえ、驚きました。スカイラインは第1コーナーに200km/hで突っこみます。おっとテールが滑っている」
長橋「あの程度なら逆ハンを当てて楽に切り抜けますよ」
ドッカーン
アナ「ああ、無残!! 逆ハンのかいなく木に激突。グンタマのドライバーは大丈夫か?」



▲アウトにより過ぎ。



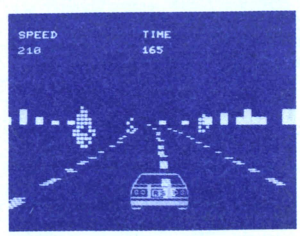
▲トンネルだトンネルだ、うーれしーな!?



▲木にぶつかる直前!

ブレーキングが決め手

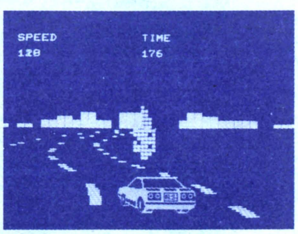
長橋「たいへんなことになりましたね。突っこむスピードが速すぎたようです。コーナー前では少しエンブレを効かすのが鉄則なんですが……」
アナ「おや。また動き始めますね。ドライバーも車も大丈夫です。スカイラインは恐ろしいです。先にスタートしたソアラにもう追いつきました」
長橋「十分なドラテクを持ったドライバーがスカイラインに乗ればこんなもんですよ」
アナ「ソアラのあいだをくぐり抜けていきます」
ドッカーン!
アナ「おッと、クラッシュ!」
長橋「抜くときは相手の車に速度を合わせ、サッと抜くのがコツです。このドライバーはさっきといい、今回といい、減速するということを知らないようです」



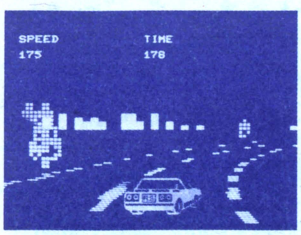
▲直線は一気に加速。

ギヤチェンジを忘れるな

アナ「煙が消えました。また走り始め……ませんねぇ。エンジン音だけで進みません」
長橋「ギヤがドライブのままなんでしょう。発進はローと教習所で習ったはずですが」
アナ「やっと走り始めます。またフルスロットルでコーナーに飛びこむ。死を恐れぬ男。おっとコーナーから飛び出しました。またクラッシュか!」
長橋「もう最低ですね」
アナ「あっ!? 木の外側を通ってコースへもどりました。丈夫な足回りを持っています」
長橋「スカイラインはサスをハード・ソフトに切り換えられますが、ソフトにしていたらアウトだったでしょうね」
アナ「そういう問題でしょうか……。おっと、スカイライン、残念ながらリタイア。2回のクラッシュとコースアウトのため規定時間内にチェックポイントを通過できません」
ウグイス嬢「レース結果をお知らせします。1位チバラギレーシングチーム、2位……」
アナ「ギャラリー納得しません。グンタマがチバラギのソアラをこわしています。ギャラリーは乱闘!! ソアラをこわし終えたグンタマチーム、北方へと帰っていきます。それでは荒れに荒れた市ヶ谷サーキットからこのへんで」



▲ロングアンドワインデングロード。



▲コーナーからぬけるときにパワーオン!

競技開始●AM10:00
会場●BEEPスイミングプール
放送ディレクター●SAY
サマーゲームズ／ハイパースポーツ1



水泳

シーズン到来！ ストローク力強く

スケジュールの調整がつかずスターの参加はないが、好レースが期待される。

高飛びこみ 水中に入るタイミング注意

アナウンサー「お待たせしました。こちら水温20度のスイミングプールです。高飛びこみ台はかなり高くそびえています」
解説「はい、3段階の高さに分かれています。もちろん、高いほうが難しいわけです」
アナ「この競技のポイントはどんなところにありますか」

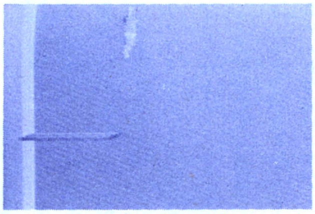


▲やったぜ。どうだ、オール8だ。まずはよしっと。



▲2回目のトライヤル。今度こそうまくやるぞ～！

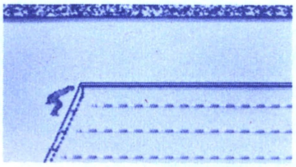
解説「やはり空中姿勢と、水中に飛びこむ瞬間でしょう。空中姿勢はウルトラC級の技をとり入れればよいわけですが、水中に入るときはタイミングが難しいので重要です。ヘタをすると命を落としかねませんからねえ」
アナ「なるほど。さて、第1の選手です。ジャンプ台を離れました。空中姿勢もいいようですが……、あっと、なんと背中から落ちました」
解説「あれはホントに痛いですよ。背中は真っ赤でしょう」
アナ「大丈夫のようです。得点もまったく伸びませんでした」
解説「やはり、水に入る姿勢が問題ですね。頭から着水しなければいけません」
アナ「なるほど。さあ、いよいよ競泳が始まるようです。楽しみですねえ」



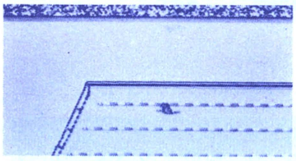
▲さあ、ジャンプ台を思いきり蹴って。これからが勝負！

100メートルフリースタイル スタートが勝負！

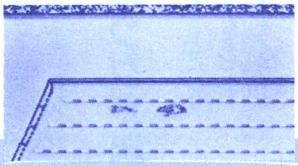
アナウンサー「今しも100メートルフリースタイルが始まるところです。すでに選手はスタート台に立っています。おっと、フライングです」
解説「100メートルフリーでは、スタートとターンのタイミングに大きく左右されますから、選手のはやる気持ち、よくわかりますねえ」
アナ「しかし2回フライングだと失格です。今度は……、うまくスタートしました。なかなか力強いストローク」
解説「そうですねえ。腕を水中からぬく瞬間と水中に入れるタイミングが上手ですね」
アナ「さあ、ターンです、どうですか」
解説「ちょっとキックが足りないナー。しかし後半に強い選手ですからね」
アナ「ゴールが近い、今ゴールインだ！ おや、突然の雨ですね。ちょっと、放送を一時中断します」



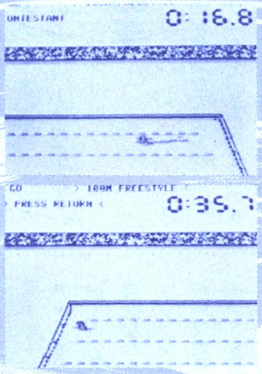
▲さあ、スタート。緊張の一瞬だ。



▲おっと、フライングだ。



▲よし、いいスタートだ。あとはガッツで！

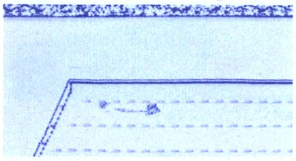


◀ターンのタイミングも、上手にネ。

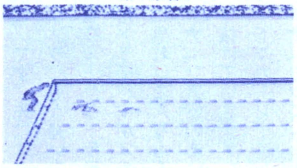
◀ゴールだ！ ふーっ。

400メートルフリースタイルリレー タッチがポイントだ！

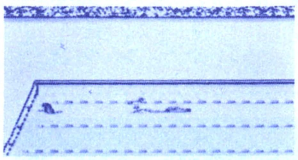
アナウンサー「通り雨でしたか、さきほどの雨がウソのように晴れあがりました。そこで予定を少し変更して400メートルフリースタイルリレーをお送りしましょう。リレーとなると、やはりタッチのタイミングが難しいのですか」
解説「ええ、4人でやるわけですから、4人が4人とも平均して力を出さなくてはいけませんし、キックやタッチのタイミングが全体に大きくひびきます」
アナ「さて、第1泳者がスタートしました」
解説「いいスタートですね」
アナ「ターンも素早くこなしました。タッチもうまい！」
解説「やりますねえ」
アナ「第3泳者にも、ムダなくタッチできるといいのですが。おっと、遅れたようです」
解説「しかしがんばっています。この分なら、タッチの遅れは取りもどせそうですよ」
アナ「はい。最終泳者へのタッチはうまくいった。さあ残り3、2、1メートル。ゴールインだ！ 記録もよいようです。おやアメリカンフットボールが始まっていますので、カメラを移しましょう。ミネソタジョージさーん！」



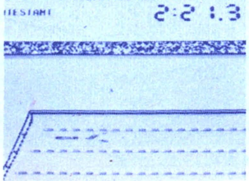
▲400メートルの第1泳者がスタート！



▲第2泳者にタッチだ。



▲さあ、最終泳者のスタートだ！



▶がんばれ！ ゴールはもうじきだぞ！



ILLUST／S.SHIMAOKA

キックオフ●MIAボール：AM10:00
ウインキーボール：PM6:00

会場●スポーツエキスポ・メモリアルスタジアム

放送ディレクター●田奈真実

グラスアメリカンフットボール（MIA）
タッチダウン（ウインキーソフト）

アメリカン・フットボール

現代によみがえった四十七士。

本体会もますますエキサイト、ついに死者100人を突破し、リオのカーニバルの記録をぬいた、との話も聞こえてまいります。

MIAボール
早朝草アメフトにイライラ

「みなさん、オハヨーゴザイマスなんつってね。なんの因果でこんな早い時間から実況中継しなきゃいけないのよ。ったくこれがアメフトの試合かねえ、こんな時間にやってんのはゲートボールぐらいのもんだよ。あっ、申し遅れました、わたし、アナウンサー

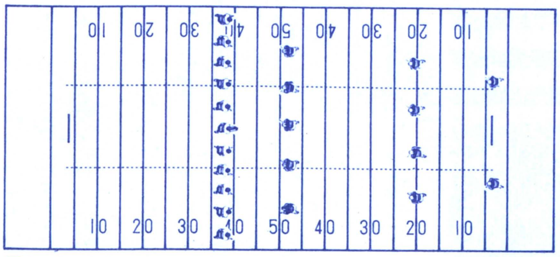
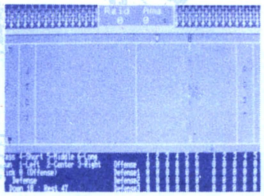


図1　キックオフ

のミネソタジョージです。解説には、アメフトの中継といえば必要不可欠な、久保田薫さんに来ていただいております」

「おはようございます。久保田です。よろしく」

「なお、本日の中継は音声多重放送で行っております。通常、副音声では英語中継を行うものですが、今回は特別：いえいえ、わが番組の優秀なディレクターが英語を知らない…ということはないのですが、ええ決してあるはずがありません、ありませんとも、そうです、ありません。えー、その一、特別に、ルールの解



▲半蔵門アマリリス、最初のオフェンス。

説、プレイの平易な解説をお送りいたします。

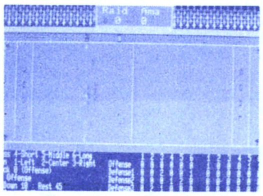
えー、第1試合は、MIAボール、町内インデペンデント2チームが対戦いたします。

久保田さん、市ヶ谷レイダースと半蔵門アマリリスとのボールゲームということですが、いかがなもんでしょうかねえ」

「ええ、あのー、ちょっとうかがいたいんですけど、なぜインデペンデント同士でボールゲームを行うんですか?」

「さあ、わかりませんが」

「はあ、そうですか。にしてもなんですか、アマリリスってのは。スタッカートの練習



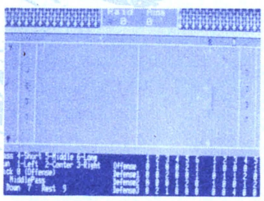
▲市ヶ谷レイダース、攻撃権をとり、オフェンス。

をするわけじゃないんですからね、いったいなにを考えてるんでしょうか」

「さあ、わかりませんが」

「なーにが、わかりませんでですか。あなたねえ、アナウンサーなら、もーちっと…」

「はーい。久保田さん、どうやら試合開始のようですからそのへんで。コイントスはアマリリスが勝ったようで、キックオフはレイダースが行います。おっと、いきなり、名

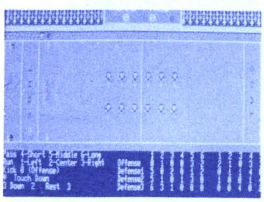


▲市ヶ谷レイダース、3downからのミドルパスを行うが、これは失敗！

も知れぬ選手のキッキング。さすが、マイナーチームです、キッキングチームもないようですね」

「ええ、最近ではオフェンシブチーム、ディフェンシブチームの2チームのほかにキッキングチームも加えたスリープラトーンシステムが一般的になってきているんですがねえ、ま、しかたないですね」

「町内の草アメフトチームであることがばれてしまったレ



▲これはすごい、アマリリスのtouch down！

イダース、どんなディフェンスを見せるでしょうか」

「ええ、期待で胸がドキドキしてしまいますね」

「そーですかねー。さあ、ついに、たかがヘボ同士の試合といってしまえばそれまでの、ホットな争いの始まりです」

「やめなさいって！」

「さあレイダース、おっと、アマリリスの攻撃にヤマをはっているのか、そうです、ここは、完全にヤマをはってますね。これではテクニックもなにもあったものじゃない」

「いやいや、これがMIAボール独特の規則で。ヤマをはる、すなわち次のプレイを予測することがゲームであるというのが信念ですから」

「だけどそんなことというんだ



ILLUST／S.SHIMAOKA

ったら、ジャンケンしてたって同じことじゃないですか。単にカンとウンだけなんだから…」
「たしかにそういう方もいらっしゃいます。とは言っても」
「アーッ、もうゴチャゴチャ。いちいち、ったくなんだってんですか? あーた。なんだかレイダースのカンがいいようで、あっという間にオフェンスを取ってしまいましたよ、ほら、久保田さん」
「こういったスピーディな展開が、このルールのよさですね。スパッとしていて」
「だから、それならジャンケンでえ……、まったくしつこいですねえ。と言っておりますうちに着実にパスを決めゲインしてきたレイダース。残り10ヤードとなりました」
「やや攻撃内容が単調ですね。パスを多用しすぎじゃないですか」
「これはっ、ついにマジメな評論がでてしまいました。あまりの内容のなさに視聴者があきれ返り、スポンサーからの電話が鳴り止まない……という情勢にピリオドが打たれるかあ〜。と言っているうちにレイダース、4ダウンからギャンブル失敗。これを受けて一気に波に乗るアマリリス、これもんでタッチダウン!! ここで放送も終了ということになってしまいました。なんと唐突な——」

ウインキーボール
——伝統の一戦は バンチョーテッキーズvsアコー47ナーズ

1Q



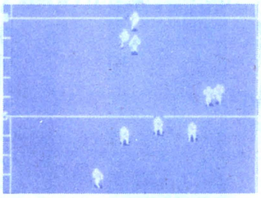
ウーム、これは名勝負! テッキーズ苦戦!

「ついに日本初開催のウインキーボール、今まさに始まろうとしております。いやー、たくさんのファンが見守っております、ここエキスポ・メモリアルスタジアム。申し遅れました、わたくしアナウンサーが職業で、家に帰れば女房と、中学2年と小学6年の娘がおりまして、年収600万円ほどです。いやー、お恥ずかしい話ですが、昨年念願のマイホームを茨城のほうに買いまして、上野から3時間ほどかかりますが、それはもう女房が喜びましてね……、昨夜なんかも……、ああ、いや、いや、とり乱しまして——。

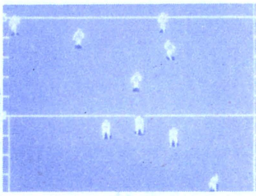
今年のウインキーボールはJFC東部地区1位のバンチョーテッキーズとYFC西部地区1位のアコー47ナーズのまれにみる好カードです。

さて、日本では、これまでウインキーボールほどのビッグゲームを見ることができなかったわけですが、それだけファンも熱狂的な状態になっておりまして、加えて今回出場チームのアコー47ナーズはYFC西部地区で圧倒的な強さを見せており、もうぶっちぎりの1位、またまたいぶし銀のQB日系2世カミー・タクミノも絶好調。チーム全体、非常にいい雰囲気です」
「ちょっとお、ひっとりでぶったぶった言ってないでえ。わたし、解説を職業としております、年収……」
「対するバンチョーテッキーズはJFC東部地区でチーム結成以来初の優勝を飾った新チーム。さてコイントスはテッキーズが勝ち。キックオフレシーブがテッキーズ、47ナーズは風上にゴールをとり、試合開始。キッカーはマイアミドルフィンズからの招待選手レジー・ロビー、さすがNCAAのパントレコードホルダーですね」
「ええ、好キックです」
「さて、好キックをうけて1ダウン10のテッキーズ、得意の3—3パスプレイ、WRをレフトサイドへRBをライトへオープンし、パス成功」
「どうやらこの試合はRBとWRの動きをあらかじめ指定してQBを動かし、パス成功後は、WR・RBを動かすというものらしいですね」
「はい。ところが、テッキーズ得意のパスプレイが47ナーズにつぶされ苦戦。結局1点もとれずに1Q終了のようです」
「いやあ、パスプレイが多すぎるからでしょうねえ」

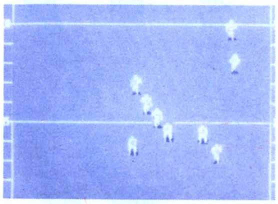




▼このあと、QBはパスを投げるが、インコンプリート。



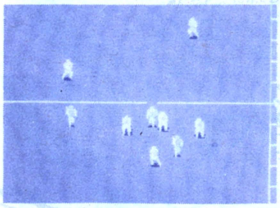
▲WRをレフトサイドラインへ、RBをライトオープンへ走らせ、パス成功。



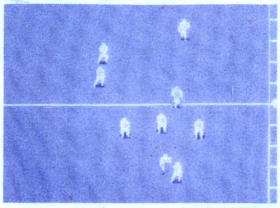
◀QBは、ライトオープンで待っているRBへパス。



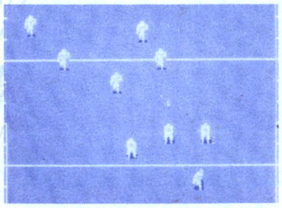
▶パス、コンプリート、RB走る。赤線を越え1down。



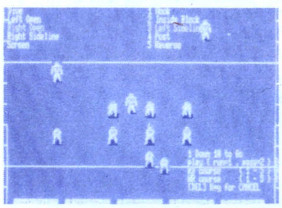
◀おっと、ここで注目のランプレイ。



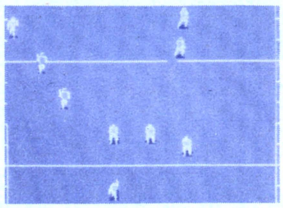
▶だが、敵LBが走ってきてサック。2ヤードのロス。



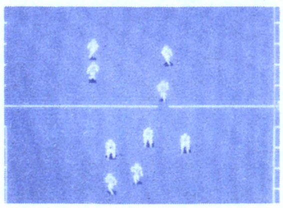
▶WRとRBをまわしてパス。しかしその後インターセプト。



◀敵オフェンスフェーズ終了。得意の3—3パス。



▶パス・コンプリート。RB走る。



◀またまた敵パントから自陣29ヤードよりの攻撃。

副音声 フォーメーションについて

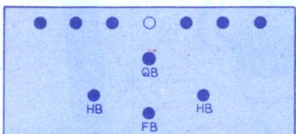


アメフトの特徴はプレイ開始後すぐにプレイの結果がでてしまう、すなわちプレイが中断してしまうことでしょう。

攻撃側は、このあいだに効果的に攻撃するため、守備側はその攻撃を予測しそれをつぶすため、それぞれのフォーメーションが必要となります。

フォーメーションとは、選手のフィールド上の配置のしかたのことで、たとえば、攻撃側の基本的なものとして、I・T・ショットガンなどが

図2 Tフォーメーション



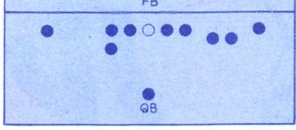
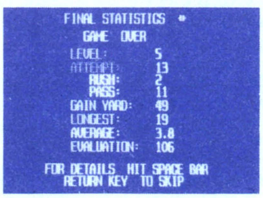
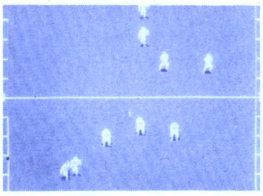


図3 ショットガンフォーメーション

▼1Qの結果。まあまあのゲームだが、ちょっとパスプレイが多すぎるようだ。





▲きわどいところでRBへパス。しかしコンプリート。1Q終了。

あげられます。

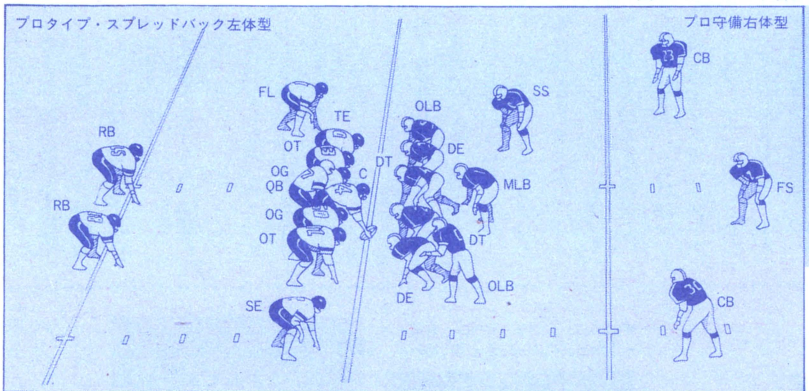
図2は、Tフォーメーションですが、ただいま行われてる試合では、操作性を考えて選手の数を減らしてあるためこのようなTフォーメーションとは、縁のない試合といえるわけです。

ポジションの名称

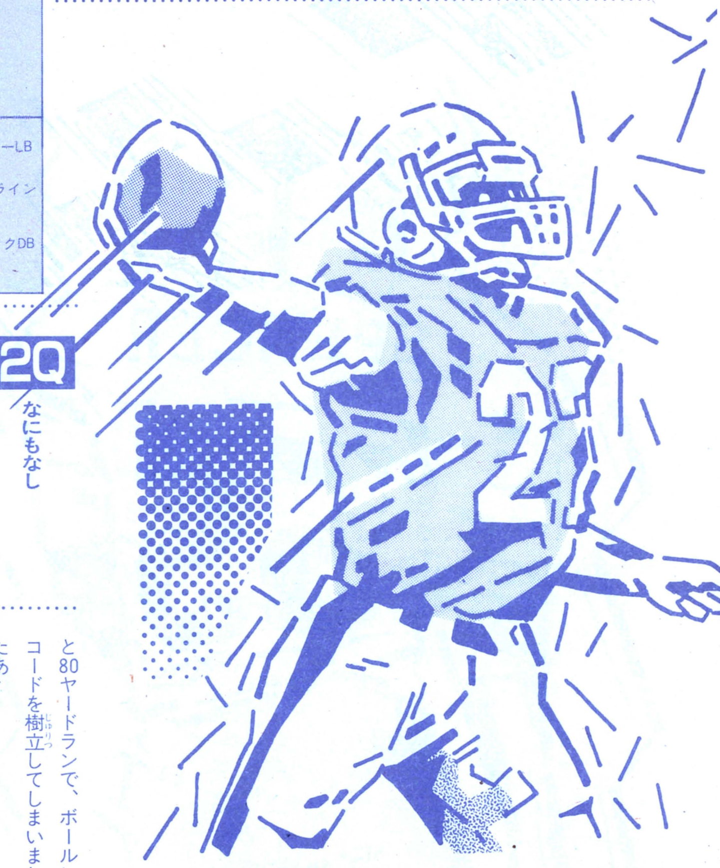
アメフトでなにがわかりにくいって、選手のポジション名ですヨ。どのポジションがどんな役目をになっているのか理解しないと、ホントのおもしろさはわかりません。

ま、とりあえず名称だけでも図4に示しておきます。ゲームの理解に役立つでしょう。

図4　ポジションの名称



●オフェンス	RB：ランニング・バック	ワイドレシーバー WR		●ディフェンス	OLB：アウトサイド・ラインバッカー	ラインバッカーLB	
	FL：フランカー				MLB：ミドル・ラインバッカー		
	SE：スプリット・エンド				DE　：ディフェンシブ・エンド	ディフェンシブライン	
	TE：タイト・エンド				DT　：ディフェンシブ・タックル		
	OT：オフェンシブ・タックル	インテリアライン			CB　：コーナーバック	ディフェンシブ・バックDB	
	OG：オフェンシブガード				SS　：ストロング・セフティ		
	C　：センター				FS　：フリー・セフティ		
	QB：クォーター・バック						



2Q なにもなし

テッキーズ、47ナーズともにつぶしあい。得点なし。

3Q 屈辱の47ナーズ 80yds 独走を喫す

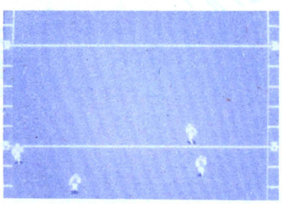
「さて、サードクォーターに入ってのテッキーズのオフェンス、RBにNFCラムズからのビジター、エリック・ディカーソンを迎え、ぜひとも得点をもぎとろうというところ。

彼は'84年に、１シーズン2105ヤードラッシュの記録を作った猛RB。さて、彼を生かしてのランプレイに出られるか、テッキーズ」

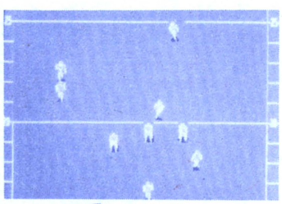
「いやあ、やはり得意の3―3パスを使うんでしょうね」

「おっとそのとおり。3―3パスはRBへ。これが成功し、おっと、エリック独走、なんと80ヤードランで、ボールレコードを樹立してしまいましたあ」

「なんか安易ですねえ」



▲パス、コンプリート。RB、走る走るどんどん走る！

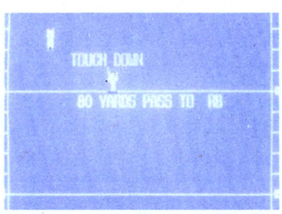


▼3Q開始直後、テッキーズ20ヤードからの攻撃。パスプレイか。



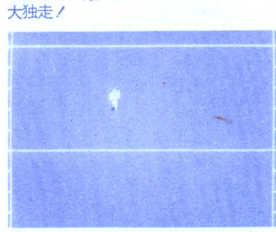


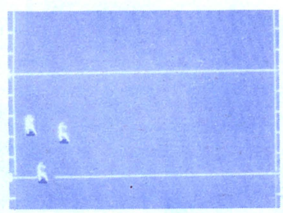




▲やったあ、すばらしいタッチダウン！なんと80ヤードゲイン！

▼おっと　敵をはねのけ、ぶっちぎりの大独走！





▲まだ、まだ、走る。どんどん走る！ 敵のSFもなかなかしつこいネ、ったくー。

4Q やはり強かった！ 現代の四十七士。定石にびくともせず！

「さて、ゲームも押しせまりラストクォーター5分、テッキーズのオフェンス。いかがでしょう」

「そうですね。一生懸命プレイして悔いが残らないゲームにしてほしいですね」

「…あなたねえ、番組対抗歌合戦のゲスト審査員じゃないんですから」

「いやいや、あなたは肉体労働、わたしは頭脳労働、もら

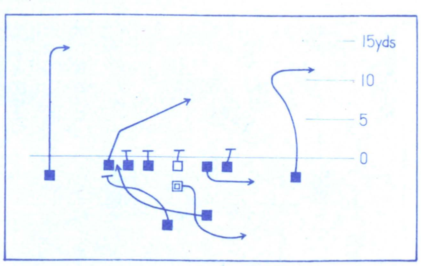


図6　ブラウンレフト・ワグル37Xアウト

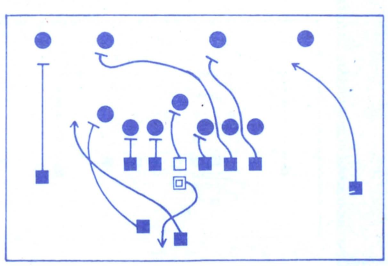


図5　ブラウンライト29

うお金は同じだという…」

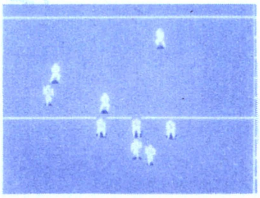
「あーた、染乃助、染太郎やってんだよ。だいたい解説者らしいことなんにもしてないでしょう、あーた」

「そこまでいうなら、得意の手品を……」

「もう、よしなさいって、えー。ゲームのほうに目を向けてみましょう。おっと、テッキーズ、ランプレイに出ました。そこでQB、RBへ、おっと、ボールを渡しそこねました。LB迫ってくるくる。サックされてしまいました。2ヤードロスで、次は2ダウン12となってしまいました」

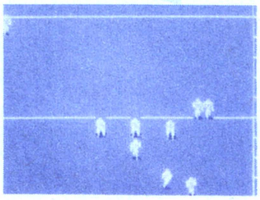
「どうやら今のプレイはブラウンライト29の失敗と見ていいようですね。これは20シリーズ、つまりフルバックを走らせるプレイですが、QBがFBすなわちRBにボールを渡せなかったのが、とんでもないミスですねえ」

「いやはや、とんでもないミスで解説者が急にまじめになって、わたくしもホッとしました。はい」

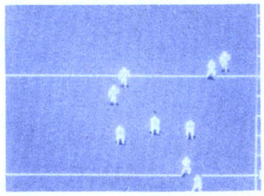


▲ブラウンライト29による、見事なランプレイ、だが……。



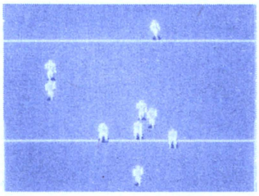


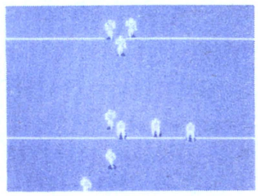
▼あーっ、LBがこっちにくるー。これでつぶされて　2ヤードのロス。



▲ブラウンレフト・ワグルパス37×アウトを使ってパス。LBのタックル！

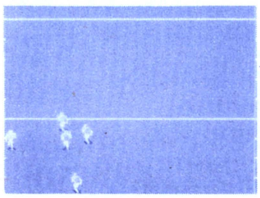
▼敵のパントでテッキーズ、自軍1ヤードから。パスプレイに出たあー。







▼3downからパス、通ったものの7ヤードしかゲインできず終了！





「いやー、そこまでいうんなら得意の腹話術を……」

「えー、さて、定石には古狸と言われているだけあって、どうも47ナーズが強いようです。さあ2ダウン12で、次のプレイはやはり得意のパスプレイだと思われますが、どのパスプレイを使うんでしょうか。おっとQB下がって右へRB左へ…っと、またまたLBが飛びこんできたようです。さすが守備が堅い。さらに2ヤードロスで、3ダウン14としてしまったテッキーズ、苦しいところです」

「今のもワグルで、完全に読まれていましたね。パターンを利用した攻撃ではアコーズには勝てませんねえ。意外なプレイで勝負しないと」

「結局、3ダウンから5ヤードしかとれず、テッキーズ、パント。いやあ、アコーズのディフェンスは強い。さすが強豪です。といったところで試合終了。

結局24対7でアコーズが勝ち、ウインキーボールを手にいたしました。さすが現代によみがえった四十七士。圧倒的な強さで勝利を手にしました。テッキーズ、助っ人外人の力およばず、来年はいかがなるでしょうか」

「いやー、そうですねえ、それでは得意の声帯模写を…」

「ジャンジャン」



副音声 プレイの定石

オフェンスにせよ、ディフェンスにせよ、プレイはいろいろなパターンに分類されています。20シリーズはランの、ワグルはパスの、それぞれパターンのひとつです。

図7はスクリーンパスのひとつ。このような定石を理解すると、アメフト観戦も、よりいっそうおもしろいものになります。

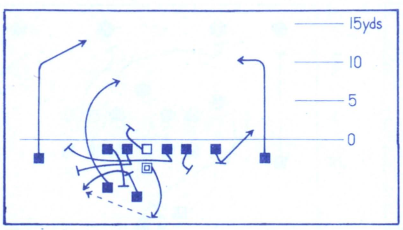


図7　ブラウンライト89

ビのわたしでも最終日に向け『芳珍飯店』で、ドーンと腹ごしらえ



ソフトバンクで毎日夜食をたのむのがここ。中華の店にはめずらしく、昼になると女子大生でキャピキャピしているから驚き。一口坂から南に入るとある。ツーのわれわれのあいだでは、ここのメニューをさらにアレンジすることがハヤリ。カツカレー大盛り玉一（生タマゴひとつおとし）はまだかわいいほうで、オムライスのケチャップなし、ソース焼ソバの醤油アジなどはドッカーンである。

☎03・262－1275

第5日目
6月14日

試合開始●PM1:00	
会場●BEEP体育館格闘技第1会場	
放送ディレクター●武井つかさ	
カラテカ（ブローダーバンド）	



空手
いわゆるひとつの職業病ともいう——

大会最終日、早朝からBEEP体育館は、異常な興奮と熱気に包まれています。おっおーっと、地響きが聞こえるぞ、アクマ軍団の襲撃！

おっおーっと！ 出ました、恐怖の三段突き!!

古立「アーバン西城の十八番、スウェイからの3段突きがヒット!! これは痛そうだ！ 思わずよろめくストロング・アクマー号！」

大鉄「古立さん、今のは相当に効いてるはずですョ。すばらしい先制攻撃です」

古立「紹介が遅れましたが、ここ格闘技第一会場では史上最強のカラテカ決定戦が行われています。な、なんと、勝者には黒髪の美少女人形が贈呈されるという生唾ものの特典があるとのことです!! 解説はあの山本大鉄さん、ゲストとしてスパルタン長嶋さん、そして驚愕＆過激アナウンサーのわたし、古立一郎です」

大鉄「富士山を眺めながらの観戦てのはおつなもんですナ。レスラーの場外乱闘も……」

古立「お〜っと、アクマー号の蹴りの応酬！ 西城、アクマー号の懐に飛びこんでの鉄拳攻勢！ 西城の華麗な拳の舞いだ！ 轟く殴打音はストロング・アクマー軍団崩壊のプレリュードを奏でているのか!? もはやアクマー号は人形同然、なす術がない。あ〜、アクマー号が崩れ落ちた〜！」

アクマ軍団、掟破りの反則攻撃

大鉄「アーバン西城はファミコンで腕を磨いたんですな。スウェイとパンチのコンビネーションには目を見張ります」

古立「アーバン西城、場内に響きわたる勝利の雄叫をあげ、次の対戦相手がいる部屋へと走って……おぉお〜っと、西城がダウン!! アクマ軍団、掟破りの反則攻撃に殺られた〜。長嶋さん、あんな大仕かけの罠があってよいのですか!?」

長嶋「やはりですネ、アバンギャルドなカラテカにはバラエティに富む多彩なトラップ、ん〜罠がですネ、血を求める若いチャレンジャーにとってはインタレストな面があると思うのですが、まぁ、キックはリーチが長いですからパンチだけの西城がすぐに殺られるのは必然ですネ」

新人BEEP渡辺登場

古立「期待の新人BEEP渡辺、南斗再試拳の達人であることしかわかっていませんが、ストロング・アクマ3号も打ち破ってしまいました」

大鉄「やはり、突き、蹴り、スウェイを効果的に使っていることが勝因でしょう」

古立「ストロング・アクマ4号、自分の力では勝てないとさとって、凶器攻撃に移った」

大鉄「鷹を凶器として使うとは考えたもんだ」

古立「カラテカ界の若松、アクマ軍団の総師の悪知恵を授かったアクマ4号、BEEP渡辺に容赦なく襲いかかり、腹部を執拗に攻めている！」

長嶋「このままだと、やはり結果的には体力的に勝るアクマ4号のパンチ、突きによってですネ……」

古立「渡辺、起死回生の上段カウンターが爆発!! ひるむアクマ4号の顔面に蹴りがヒット!! 4号の上段蹴りが宙を舞うあいだに股間への蹴りが決まった！ アクマ、たまらずダウン！ 立てるか、立てない、立てないぞ!! 破竹の勢いBEEP渡辺が4連勝！」

放送時間がなくなってきました

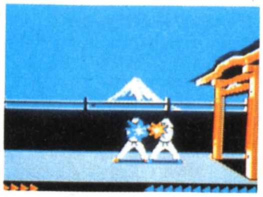
古立「BEEP渡辺、アクマ軍団の卑劣な反則攻撃をくぐりぬけ、軍団総師との死闘を繰りひろげていますが、スポンサーのご厚意がないので最後まで中継できないことをご了承ください。大鉄さん、長嶋さん、手短に感想を…」

大鉄「格闘技全般に言えることですが、間合いが勝敗を左右しますな」

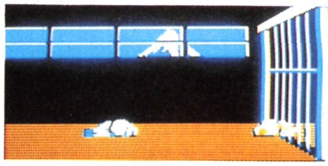
長嶋「ん〜、熱中しすぎることによってですね、いわゆるひとつの職業病とも言うべき腱鞘炎になることによってですネ、わたしのように……」

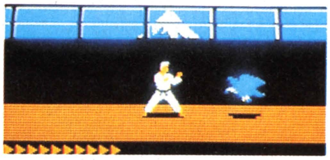
古立「くれぐれも腱鞘炎には注意して欲しいとのことでした。それでは、さようなら」

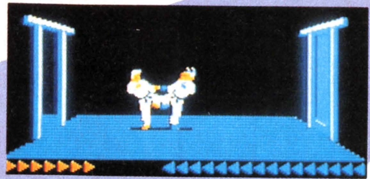
TIME OUT


▼相手の懐に飛びこんでの中段突き！ みごとに決まった〜！

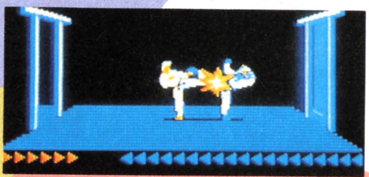

▲捨身のクロス・カウンター！ 突破口が開けるか!?


▲アーバン西城の無惨な最期。敗者に死あるのみ。


▲掟破りの反則攻撃！アクマ軍団放つ恐怖の鷹。



▲BEEP渡辺の華麗なる足技だ〜！ストロング・アクマ軍団の顔面に怒りの蹴りが爆発!!


▲西城の蹴りが股間に炸裂!! これは痛そうだ！



試合開始●AM10:00
会場●BEEP体育館格闘技第２会場
放送ディレクター●武井つかさ
イー・アル・カンフー（コナミ）

カンフー

世紀の対決、カンフー王座争奪戦！

はぐれ軍団チャーハン一族の連続凶器攻撃に耐えぬいたBEEP渡辺に、美少女藍の手裏剣が――。

BEEP渡辺がカンフーに挑戦



古立「全国一億一〇〇〇万の格闘技ファンの皆さん、こちらBEEP体育館格闘技第2会場から、史上最強のカラテ力決定戦にひき続き、史上空前、世紀の対決、カンフー王座争奪戦を中継しております。

さて、大鉄さん、空手とカンフーはどこが違うんでしょうか?」

大鉄「そうですねえ、カンフーでは、空手では使えない飛び蹴りが使えるということでしょう。飛び蹴りは効果絶大ですから、これを使わない足…いや手はありません」

古立「カンフーのはぐれ軍団チャーハン一族と戦うのは、空手の奥義を極めた筋肉の塊、胸に7つの傷を持つ男、BEEP渡辺です」

長嶋「彼の場合は、スタンスが広く、ストロングなパワーを秘めているんですネ。いわゆる万能達人のひとりではないでしょうか」

古立「長嶋さんのいわれたとおり、格闘技の達人なのでありましょうか、BEEP渡辺おーっと、棒使いの王、火炎術師の桃を難なく倒し、鎖使いの陣との対戦へと進んでいくもようです。大鉄さん、この陣に対して、どのような注意を払うべきでしょうか」



▲BEEP渡辺の、飛び蹴りが、王の額に、直撃！

大鉄「凶器攻撃でしょう。彼が人目もはばからずに持っている鎖には気をつけるべきでしょう。プロレスでもこんなに公然と凶器を持ちこむレスラーはいませんヨ」

古立「そうですネ。といっているあいだにも凶器攻撃を続ける陣。BEEP渡辺、コーナーに追いつめられています。渡辺、絶体絶命か!? おっと壁を使っての渡辺の三角飛び蹴りが陣の頭上に炸裂！ さらにローキックが陣の足を捕らえたぞ！ 陣への上段のキック…は不発。渡辺、陣の鎖攻撃をまともにくらった～！」

大鉄「あせってはいけませんネ。飛び蹴りとローキックのコンビネーションで相手を疲れさせなければ…」

古立「格闘技は、アンチ管理社会の抒情詩、平和へのアンチテーゼですから、功をあせってはなりません。さあ、陣が渡辺をつめています。渡辺どうするか？ おっと一渡辺の4次元殺法炸裂、さらに飛び蹴り！ 優雅な4次元空中遊戯の独壇上だ！ 陣の額に連続ヒット～！」



▶き、きさまは怪獣か、掟破りの火炎術師の桃を倒せるか？

おおーっと、手裏剣が飛んだぞー！

古立「鎖使いの陣に代わっての登場は、おっとこれは女だ。しかもわたし好みの美少女藍の登場です」

長嶋「英雄は色を好むと昔から言われていますから……」

古立「BEEP渡辺、藍の上段蹴りをくらった～。さらに突きまでもくらっています。美少女とは思えないカンフーの使い手であります」

大鉄「藍の美貌に見ほれた一瞬のスキを突かれましたネ」

古立「やはり、女は顔だけでは判断できない恐ろしさがありますから……」



▲空中4次元殺法を見せるか、渡辺!? 鎖使いの陣は強いぞ。

（放送関係者一同思わずうなずく）

古立「藍の手から、あの掟破りの手裏剣が飛び、渡辺の右胸に突き刺さった」

長嶋「今のペイン…つまり苦痛がですネ。いわゆるひとつの刺激となって渡辺をスティミュレイトしたのは確かです」

古立「おーっと、渡辺が正気にもどった。4次元殺法の連続技が決まっている。渡辺もはや、水を得た魚、放射能を浴びたゴジラのような攻撃です。藍、これは十八番の色仕かけか渡辺にしなだれていきます。おっと渡辺、中段突きで藍のトドメを刺した～!!」



▲美少女藍。美貌も技のひとつだ！ おっおーっと、飛び手裏剣だ。



▼謎の男呉。第２会場はまさに４次元殺法、空中戦の応酬だ～！

最後の呉を倒せるか！

古立「大鉄さん、不気味な怪人呉がとうとう姿を現しましたネー」

大鉄「渡辺は気をひきしめてかかってほしいですね」

古立「おーっ。呉が飛んだ！ 渡辺が4次元殺法なら、こちらもと言わんばかりの空飛ぶ爆弾。まさに人間大砲としか形容できない攻撃です。というところで時間がなくなってきました。解説は山本大鉄さん、スパルタン長嶋さん、実況は、わたくし、古立一郎でした。ごきげんよう」



ILLUST／Y.LEE

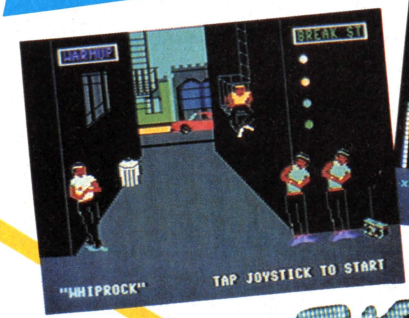
SPORTS EXPO'85

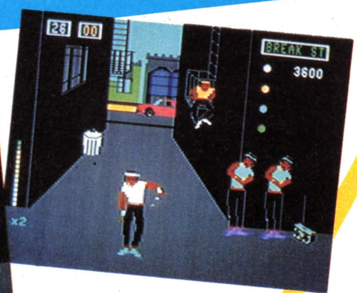
放送ディレクター●桃園隆夫
ブレイクストリート(クリエイティヴソフト)

ビッグイベントもフィナーレへ!

世界をわかせた5日間のイベントもいよいよ閉会式に。メインスタジアムに入れなかった人々は、街角でブレイクダンスにうち興じ、別れを惜しむのだった。

大会最終日の街角で





ブレイクダンスでお別れを

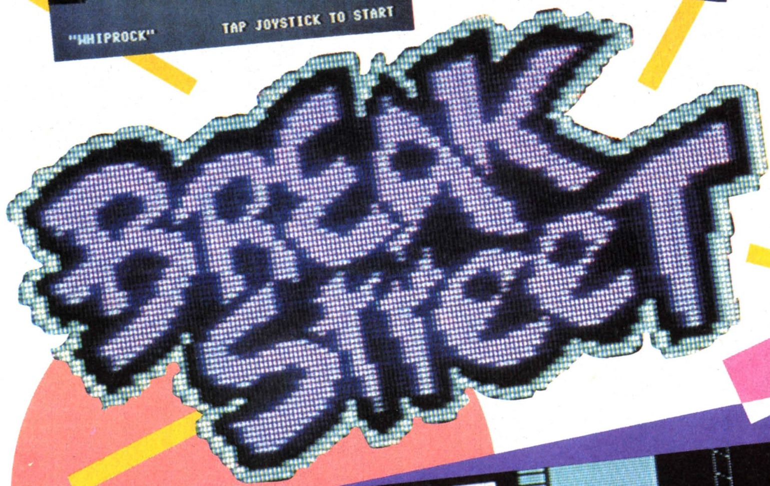
会場では閉会式が続いていますが、ここで夜のBEEPシティをのぞいてみましょう。BEEPシティの西村さん。

西村「はい、こちらお祭り騒ぎのBEEPスクエアです。街角で見つけたBDの少年たちにスポットを当ててみましょう。特別ゲストとしてBD評論家のヘッケル・ジャクソンさん(HJ)をおむかえしました。まずBDの由来を」

HJ「これはNYのハーレムあたりの黒人少年が、小遣い稼ぎにセントラルパークなどで踊ったことからですよ」

西村「なるほど。あ、そろそろトップバッターの登場です」





HJ「トップはウイップロック。まずはMOONでウォーミングアップ。これはライバルのマイケルもよくやるんだ」

西村「前に歩いてるようでじつはうしろに退がるというのですね。おや、今度はエジプト壁画のようなポーズです」

HJ「あれはツタンカーメンをもじってタットと呼ばれるステップなんだよ」

西村「あれ、どうしたことかタットのまま退場です」

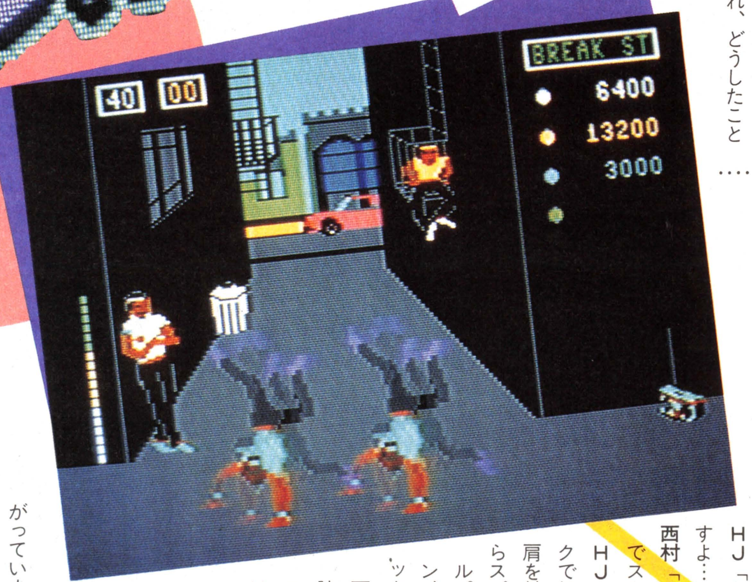
HJ「食べ過ぎでしょうな」

西村「2番手のショウロックがステージに向かいます」

HJ「このPOPPINはロボットっぽい動きが特徴で、次の波の動きWAVEと対照的な組み合わせだね」

西村「MOONを踊りながらショウロックの退場です」

5日間は夢のごとく



西村「次は双子のダブルトラブルです」

HJ「身体のいたる所を軸にスピンするスピンブラザーズですよ」

西村「ほー、よく目がまわりませんね」

HJ「さて、まずはヘッドスピン、そしてダブルバックスピン。あれっ、西村さん、どうしたんですか」

西村「(目がうずまきになっている)……失礼しました。あ、なんと最後はBD界の色男、Dドッグの登場です」

HJ「たいしたことないですよ……」

西村「Dドッグ、MOONでスタートです」

HJ「まずはフットワークで軽くまわって、次は肩を軸に足を動かしながらスピンするウインドミル。そして、ニースピン、ハンドスピン、バックスピン」

西村「おや、今度は腕立て伏せの恰好でのスピンです」

HJ「あっスコーピオね。これはあのマイケルにもできない、私とDドッグだけの技でね」

西村「閉会式の街角はさらに盛りあがっていますが、このへんでBEEPスクエアからの中継を終わります」

5日間にわたった夢の祭典、スポーツエクスポ'85も幕を閉じようとしています。明日からはこのBEEPシティもいつもの街にもどることでしょう。それでは、興奮やまぬBEEPシティからさようなら。

ハドソンの 任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ

6月末 希望小売価格〈HFC-SF〉4,900円 新発売



スーパーアクションゲーム

STAR FORCE

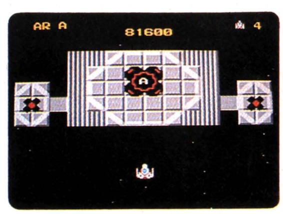
スターフォース

超ド級アクションゲーム、いよいよ登場!!

戦士(スターフォース)よ、浮遊大陸ゴーデスの謎に挑戦せよ!!

スタービームを撃ちまくり、24のエリアを駆け抜けろ! 敵のしつような攻撃にひるんではいけない。友軍・パーサーを救出し、合体せよ。ラリオスを粉砕(ふんさい)し、アルファターゲットに果敢(かかん)に挑戦せよ! キミは戦士(スターフォース)。浮遊大陸ゴーデスに秘められたかずかずの謎(なぞ)を解き、1,000万点(ハイ・スコア)をたたき出せ!!

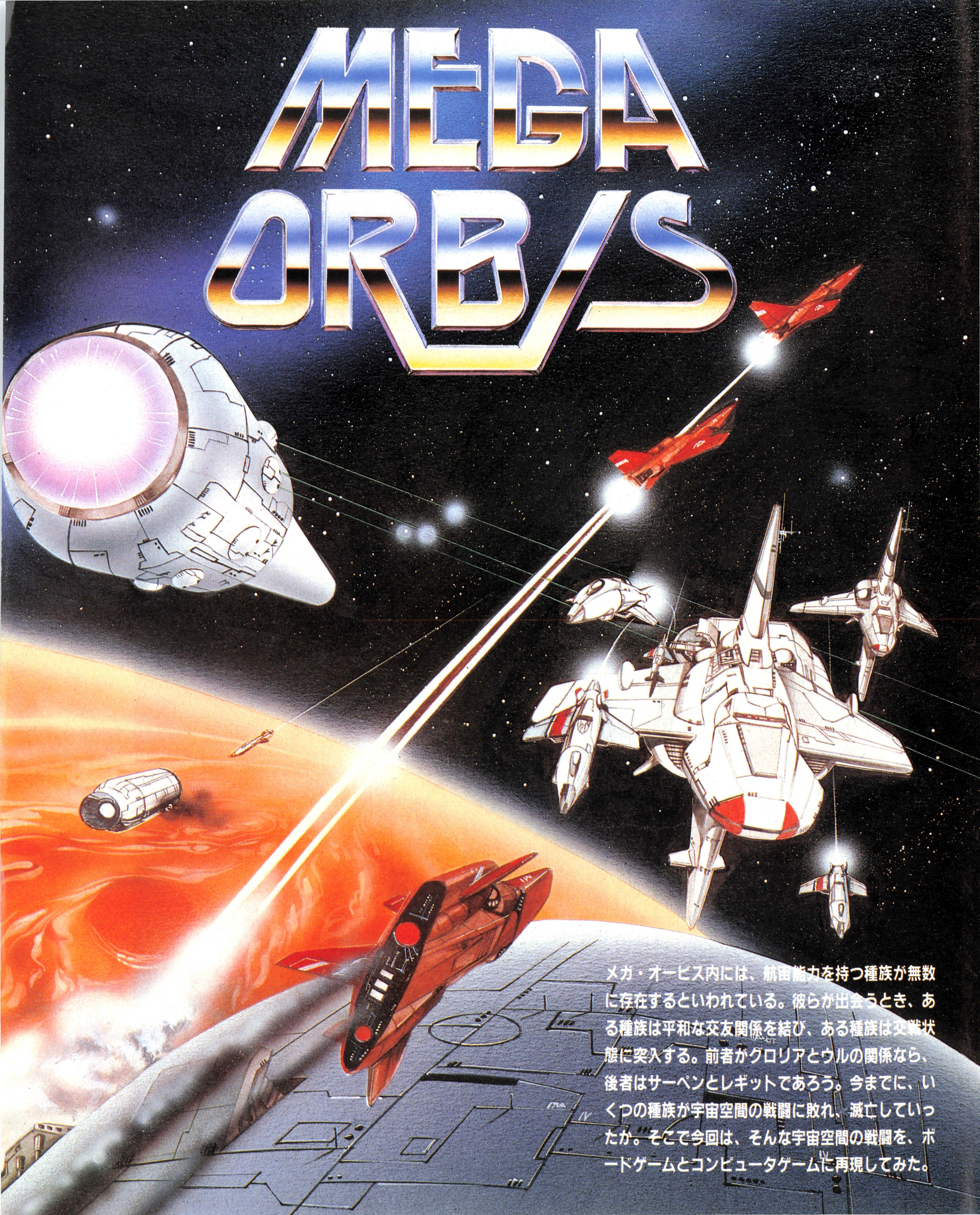




HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 ☎011-821-1538
営業所/仙台・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

●お求めは、お近くの玩具店か有名百貨店玩具売り場で。

MEGA ORBIS



メガ・オービス内には、航宙能力を持つ種族が無数に存在するといわれている。彼らが出会うとき、ある種族は平和な交友関係を結び、ある種族は交戦状態に突入する。前者がグロリアとウルの関係なら、後者はサーペンとレギットであろう。今までに、いくつの種族が宇宙空間の戦闘に敗れ、滅亡していったか。そこで今回は、そんな宇宙空間の戦闘を、ボードゲームとコンピュータゲームに再現してみた。

ボード版シミュレーションゲーム

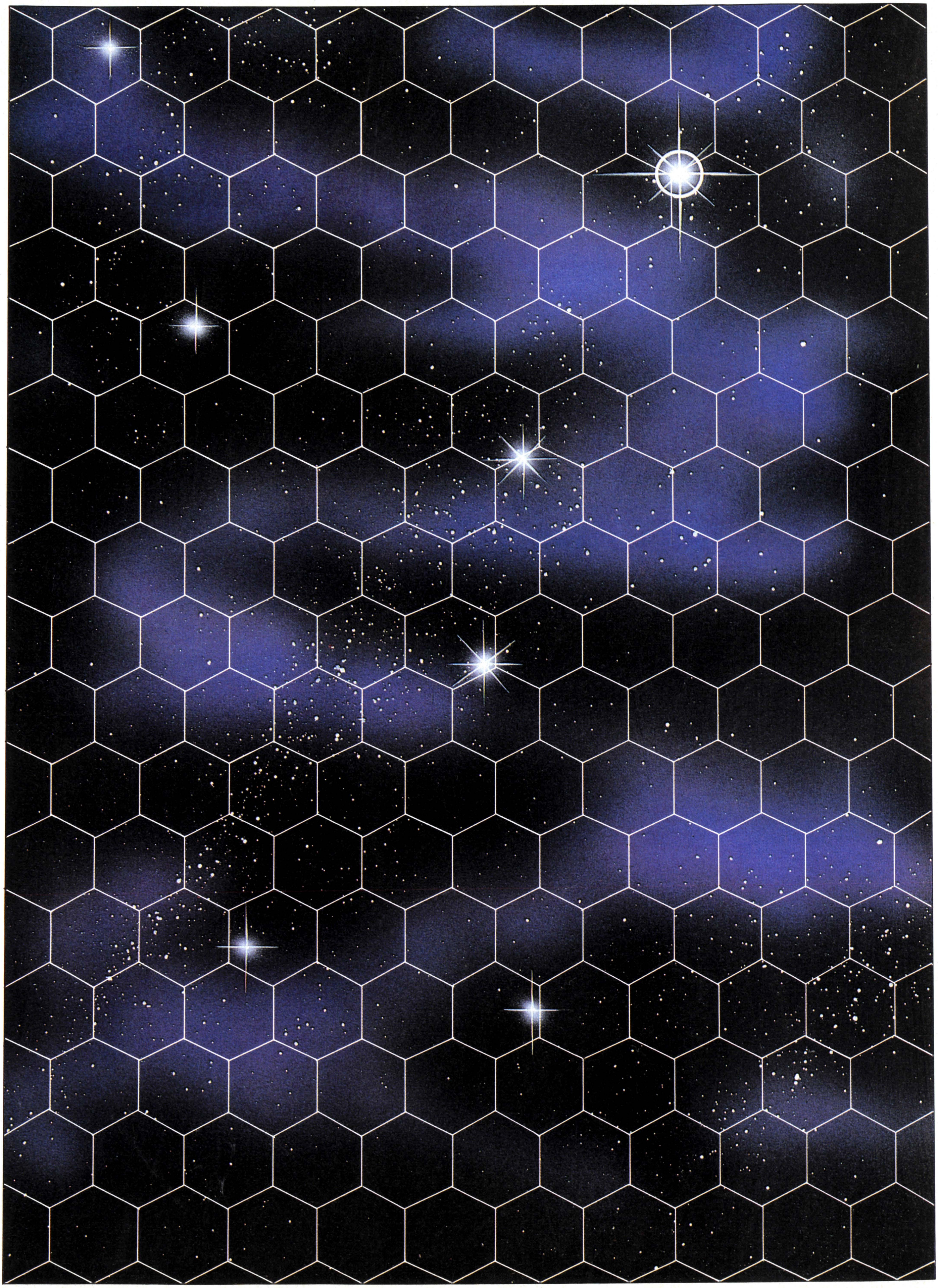
コンフリクト用ボード

シミュレーションゲーム"コンフリクト"は単艦規模による艦隊戦をシミュレートしたもので、下にあるコマと左の地図、それにサイコロを2個用意すれば遊ぶことができます。後ページのルールをよく読んで遊んでください。



●早見表

命中判定……………………基本数値7＋攻撃値ー防御値＝命中値
モラル判定………………モラル値ー(命中値ーサイの目)＝モラル判定値
被害判定……………………被害＋2 小破　＋4 中破　＋6 大破　＋7 以上　撃沈
回復……………………………小破 1・2・3　中破 1・2　大破 1
誘爆……………………………小破6　中破5・6　大破4・5・6



種族紹介

メガ・オービス内には、実にさまざまな姿をした種族がいる。今回は、ゲームのなかにも登場する、レギットとノイルについて紹介しよう。

ノイル



彼らは、レギット同様猫族を先祖に持つ知的種族である。版図がレギットと隣接しているのは、単なる偶然かもしれないが、2種族は意気投合して、同盟関係を結んでいる。ノイルは、強靭な肉体と不屈の精神を持つ、非常に勤勉な種族で、レギットの移り気と好対照をなす。彼らは誠実で有能な戦士ではあるが、戦いを好んでいない。彼らが特定の軍事力を持たないのも、有事に際して、すべての国民が自らの意志で兵士になり戦うからで、武器庫、基地、戦艦等があっても、合同訓練や演習でもないかぎり、掃除夫と整備員以外の者を見かけることはない。

レギット



彼らの顔は虎を思わせ、直接の先祖は虎に類似した生物だ、といわれている。彼らは比較的広い領域を支配しているが、個人主義が強いため、国家的規模の活動をあまり好まず、政治に関する興味や領土拡大の意欲は乏しい。ここまで彼らの版図が拡大したのは、猫族特有の好奇心のためであり、拡大が終わってしまったのは、他種族と闘ってまで拡げるほど熱心ではなかったからだ。彼らの特徴として、その反射神経と瞬発力があげられる。もしも、彼らが4本足で走れたとしたら、メガ・オービスーの俊足ランナーになれるだろう。非常にすばしっこい種族である。

「コンフリクト」

シミュレーションゲーム

by LUMAS

「……SOS……、こちらエ・リム・ツー星系防衛艦隊、……ただ今、帝国軍らしき大型艦艇多数、我が星系に侵入中……、救援を……」

「こちら、リム・オ・ラップ星系艦隊、ただちに援軍を送る。詳細を知らせよ」

「……敵は……超……戦艦な……我が……隊は……、……プツ……」

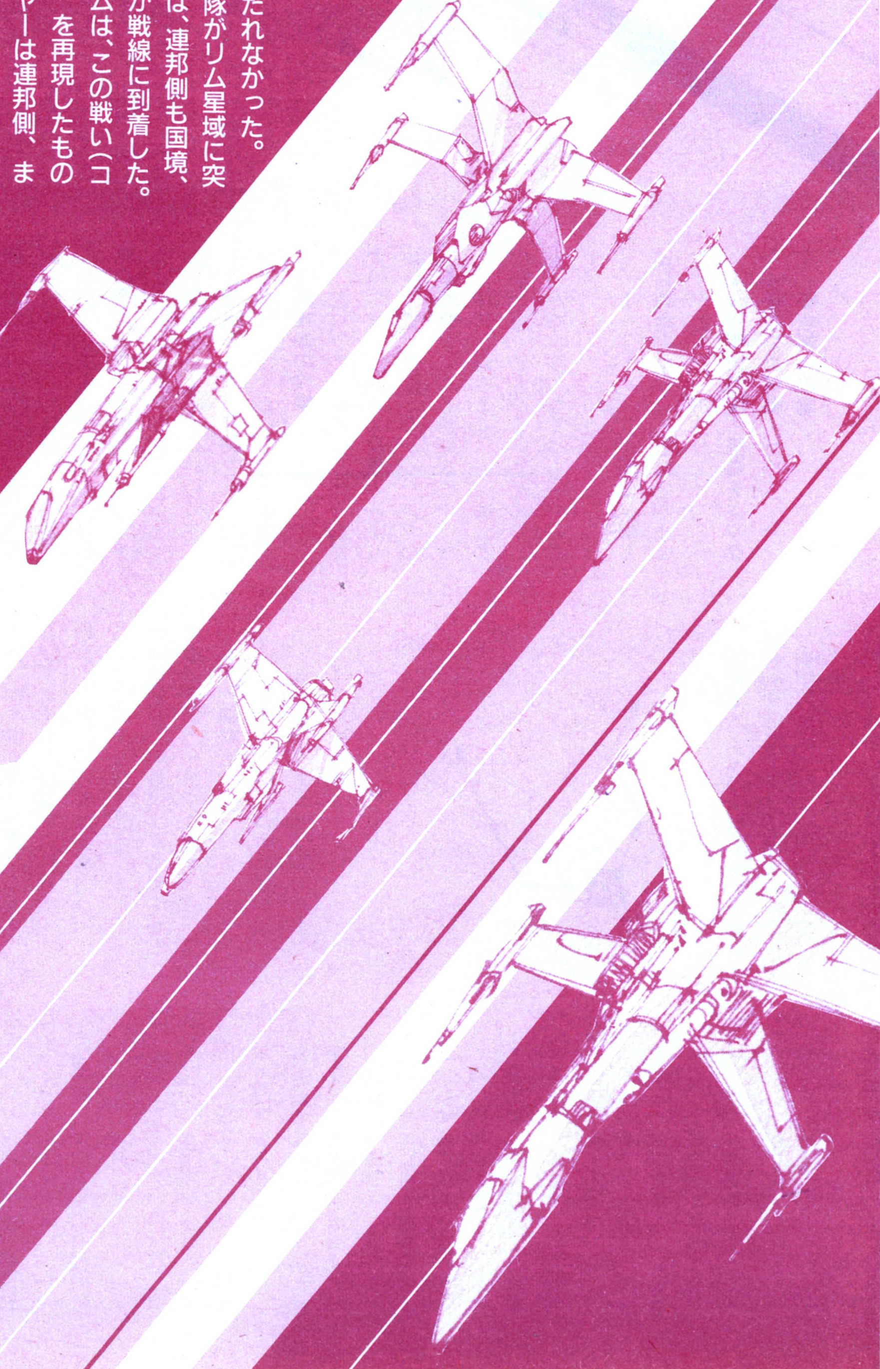
グロリア暦6288年、ボーウェック家直属の精鋭部隊RDF（緊急展開軍）は、バルネア側から連邦に奇襲を行った。RDFは当時最新のサーフレックス、ポデックス級の戦艦を中心としており、一方、連邦は奇襲のためやや旧式艦を中心とした星系艦隊しか防衛にあたれなかった。

帝国の部隊がリム星域に突入したころは、連邦側も国境、本国両艦隊が戦線に到着した。

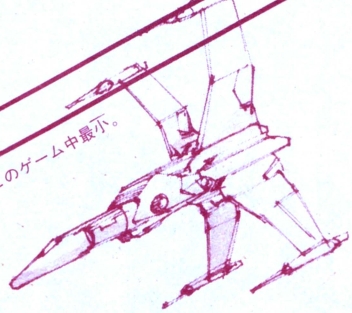
このゲームは、この戦い（コンフリクト）を再現したもので、プレイヤーは連邦側、または帝国側の艦隊指令官となり、戦艦、巡洋艦などを動かして戦うのである。

連邦側は、帝国側より科学技術が進んでいるため、戦闘力は上だが、船の数では帝国側の方が上である。

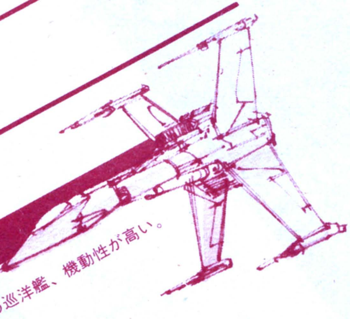
なお現在、連邦の主力戦艦であるバードロック級の初期タイプ（現在は4期型）が戦争に初めて参加した。



このゲームは、第4次グロリア＝ルベース戦役を舞台に、その時代の戦艦同士の戦いを付属の地図とコマを使って遊ぶことができます。他にサイコロ2コを用意しておきましょう。以下に書いてあるルールはゲームの遊び方を実例をあげて解説したものです。よく読んでルールを理解してから遊びましょう。



ガード級の駆逐艦、このゲーム中最小。



ティムラ級の巡洋艦、機動性が高い。

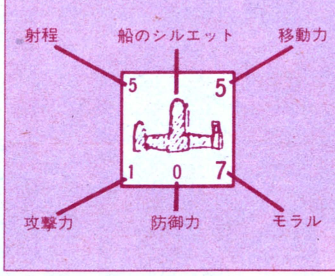
1.コマと地図について

a、コマ

コマに書かれているのは代表的なクラスの船で、赤はグロリア連邦軍、緑はルベース帝国軍、白はゲーム中に船の状態を表すものになっています。

コマは裏に厚紙をはって、1コマずつ丁寧に切り取ってください。

図1　コマに書いてある数字の説明



b、地図

この地図は戦場となる宇宙の絵が書いてあります。地図に書いてある六角形のマスのことを「ヘックス」と呼びます。このヘックスはどの方向に進んでも距離が同じという特徴を持っていてたいへん便利です。

なお、この地図も裏に厚紙をはって利用すると便利でしょう。

2.ゲームの進め方

このゲームは、グロリア側とルベース側にプレイヤーが分かれ、野球と同じように、先攻、後攻をうけ持ちます。1回の間に先攻と後攻が攻撃と移動をそれぞれ行うわけですが、その1回をまとめてターンと呼びます。

このターンの進め方を簡単に説明すると、次のようになります。

(1)先攻側の回復・誘爆チェック

両軍プレイヤーは被害ゴマの乗っている、各船の回復・誘爆のチェックを行います。

(2)先攻側の移動

先攻側のプレイヤーは自分の動かすことのできるコマを好きな数だけ移動ルールに従って動かすことができます。プレイヤーは自軍の全部のコマを動かすこともできますし、一部だけ、あるいはまったく動かさなくてもいいのです。

注意点として、移動を行ったコマは攻撃を行うことができません。

(3)先攻側の攻撃

先攻側のプレイヤーは移動がすべて終了したら、攻撃のルールに従って、移動しなかったコマだけが攻撃することができます。また、移動と同じように、一部しか攻撃しなくてもかまいませんし、まったく攻撃しなくてもいいのです。

つまり、1ターンの間に攻撃と移動の両方を行うことはできません。どちらか一方だけです。

(4)後攻側の回復・誘爆チェック
(5)後攻側の移動
(6)後攻側の攻撃

後攻側のプレイヤーは(1)、(2)、(3)と同じように、回復・誘爆チェック、移動、攻撃を行います。

この(1)〜(6)までを1ターンとし、再び(1)に戻り、2ターン目を続けます。なおターン数はシナリオによって違いますので注意してください。ではそれぞれのルールについて説明しましょう。

3.移動

移動は各艦が持っている移動力を使って、戦闘に有利な位置に船を動かす、というのが基本で、各艦の持っている移動力の数だけ、ヘックスを移動できます。

(1)プレイヤーは自軍の移動時にだけコマを動かすことができます。

(2)プレイヤーは自軍の移動中、動かすことのできるコマを何コマ動かしてもかまいません。また、コマを動かす順番はプレイヤーが自由に選ぶことができます。

図2　移動例

Aのコマに3の移動力があるとき、Aのコマは矢印のように移動できます。

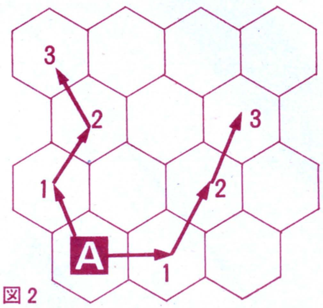


図2

(3)後述のように大破している船は移動することができません。

(4)移動を行ったコマは、次の自軍攻撃時に攻撃をすることができません。つまり、攻撃を行うコマは、その直前には移動ができないということです。これは、しっかり覚えておいてください。

(5)移動終了後に味方、あるいは敵のコマの上にいてはいけません。しかし、移動中に味方のコマの上を通ることはできます（しかし、敵の上は通れません）。

4.攻撃

(1)移動がすべて終了したとき、移動しなかったコマは攻撃することができます。

(2)攻撃するか、しないかは攻撃側のプレイヤーが選択できます。

(3)1つのコマは1ターンの間に1度しか攻撃できません。

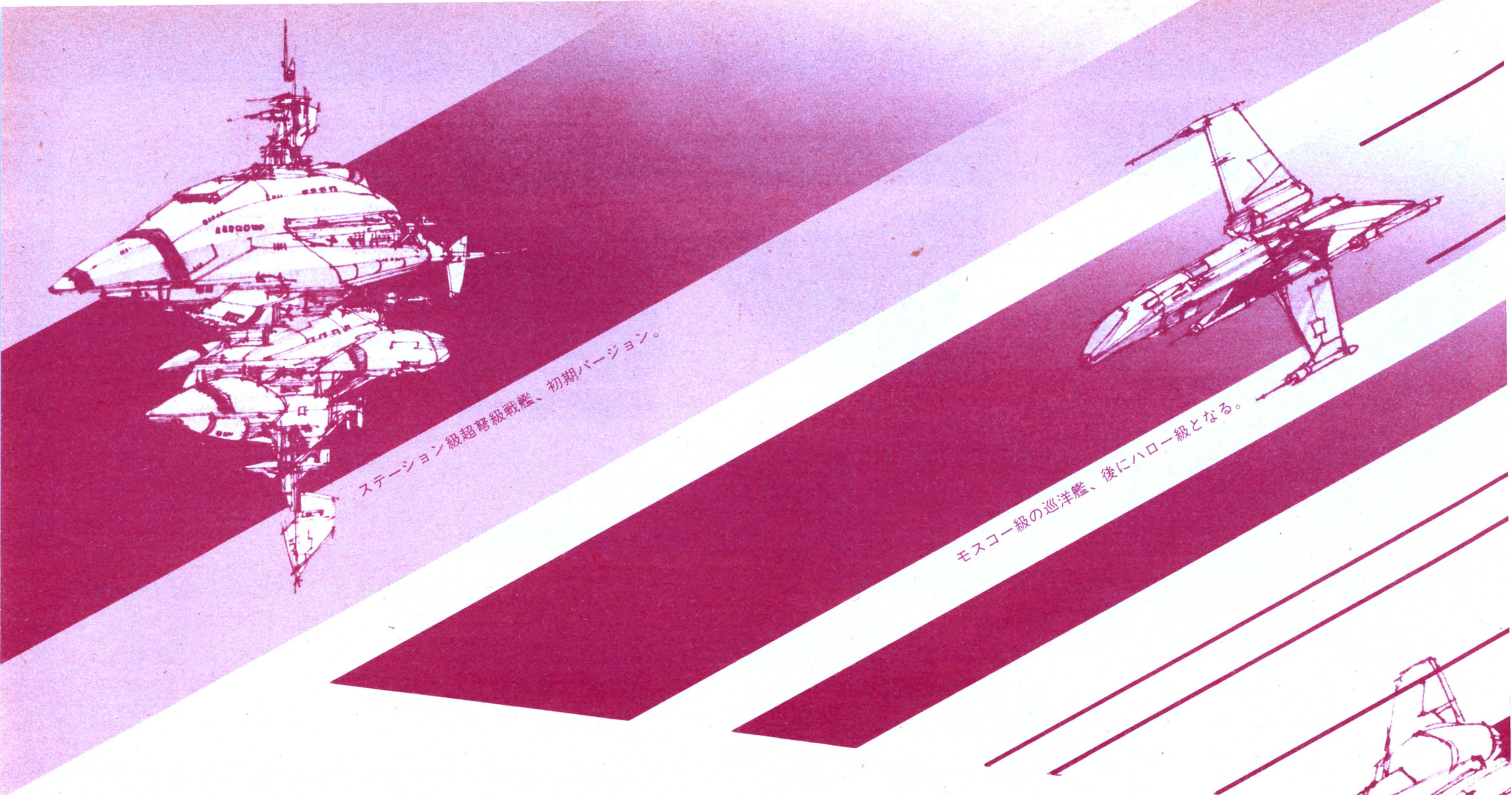
(4)攻撃は、そのコマの射程内にいる相手にしか行えません。

(5)攻撃されるコマは、1度しか攻撃されないとは限りません。射程内にいる複数のコマから攻撃を受ける可能性もあります。

(6)被害が中破、または大破の船は攻撃することができません。

図3　攻撃例

A、B、C側が攻撃側、Y、Zが防御側のとき、A、B、C共に射程が2だとします。この場合、A、BはZを攻撃できます。しかし、Cは射程内に敵がいないため、このターンは攻撃をすることができません。ちなみにA、Bのコマが、このターンに移動をしているなら攻撃できません。



ステーション級超弩級戦艦、初期バージョン。

モスコー級の巡洋艦、後にハロー級となる。



5.命中判定

(1)攻撃が命中したかどうか判定するのにサイコロを2コ使います。

(2)コマに書いてある攻撃力、防御力は黒字ならプラス、白字ならマイナスです。たとえば黒の2はプラス2、白の1はマイナス1を表しています。

(3)基本命中値を7とし、7に攻撃力を加え、相手の防御力を引いた数値が、命中値となります。サイコロを2コ振り、命中値以下の数が出れば命中です。たとえば、攻撃力がプラス1、相手の防御力がマイナス1の場合、7＋1－(－1)＝9となります。サイコロを振って9以下を出せば命中です。

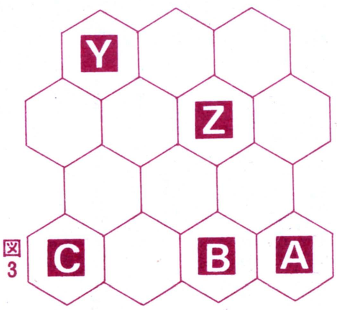


図3

(4)となりのヘックスにいるコマを攻撃しようとする場合、特別に基本命中値が8になります。前の例でいえば10以下で命中となるわけです。

(5)もし、命中値が12を越えた場合は、すべて12と考えます。

図4　命中判定の例

A、B側がZを攻撃するとき、Aの攻撃力0、Bの攻撃力マイナス1、Zの防御力プラス2のとき、Aは、基本値8(となりのヘックスにいるため)＋0－2＝6、6が命中値となり、Bは、基本値7－1－2＝4が命中値となり、それぞれ命中判定のためサイコロを2コ振り、別々に判定します。

6.モラル判定



図4

(1)モラル判定は船が攻撃を受けたとき、どの程度まで被害をおさえられるか決定するためのものです。別の言い方をすればヒーローの船(たとえば宇宙戦艦ヤマト)のモラル(どれだけやられにくいかを表す数値)を高くすれば、命中しても沈みにくくなり、逆にやられ役の船はモラルを低くすればいいわけです。

(2)モラルの判定は、

命中値ーサイコロ2コの目＝モラル修正値

この式から出るモラル修正値を各船固有のモラルの値から引いたもので、これが最終的なモラル判定値となります。

この後、命中判定とは別に、サイコロを2コ振り、サイの目の数がモラル判定値以下なら、攻撃された船は被害を受けなかったことになります。

逆にサイの目の数がモラル判定値以上だと、その船は被害判定により、被害を受けるわけです。

モラル判定の計算例

図4における攻撃側Aと防御側Zを例にとってみると、AがZに行った攻撃の命中値は6でした。攻撃側の振ったサイの目は4だとすると、モラル修正値は2になります。

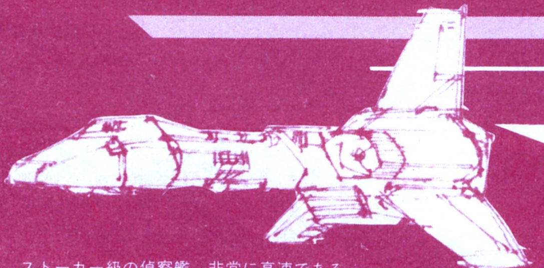
Zのモラルが7だとするとモラル判定値は、7－(6－4)＝5となり、Zの船はサイコロを2コ振り、5以下を出せば被害なし、5以上でなんらかの被害を受けるわけです。

7.被害判定

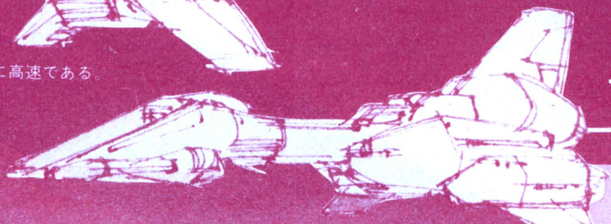
(1)攻撃側が命中させ、防御側がモラル判定値以上の数を出すと、攻撃された船は被害を受けます。

(2)被害の度合は3段階あり、小破、中破、大破となっていて、被害を受けている船は被害ゴマを船の上に乗せ、その度合をはっきりさせます。

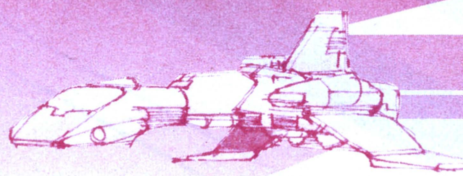
(3)被害の度合は、モラル判定のサイコロの目によって決定されま



ストーカー級の偵察艦、非常に高速である。



ヴィル級の駆逐艦、現在でも使われている。



バードロック級の戦艦の初期バージョン。

グロリア連邦艦艇

バードロック、サンライズ両クラスの戦艦は新造の大型戦艦で全長が1.5キロメートルありました。このクラスが就航するまでは、ジェーン、ナンシークラスの船が主力艦の座を務めていました。現在では両クラスとも、植民地艦隊に配備されるような旧式艦ですが、当時は海軍の花形だったようです。

バードロックと比べてやや古いサンライズクラスの戦艦はのちに宙母型への切り替えが行われ、艦載機を多数配備したようです。

ルベース帝国艦艇

現在では、このタイプの船はすべてサーペンに渡され（ハロー級など）、代わって球形がルベースの標準型になりました。唯一、幾何学的形状を残しているのは、この大戦の後に就航したステーションクラスの船だけで、後はサーフレックスクラスなど大型戦艦は、モニター艦として防衛任務についています。

す。サイの目がモラル判定値より1か2大きいと小破、3か4で中破、5か6で大破、7以上で沈没となります。たとえば、モラル判定値が5のとき、サイコロの目が6、7で小破、8、9で中破、10、11で大破、12で沈没となるわけです。

(4)被害を受けている船は攻撃や移動に影響がでます。小破は影響ありませんが、中破は攻撃ができなくなり、大破は攻撃と移動ができなくなります。ただし、防御力、モラルは影響を受けません。

(5)被害は加えられていきます。たとえば小破している船が再び小破の被害を受けると中破になってしまいます。同じように中破を受けると大破になり、大破を受けると沈没します。

つまり、大破している船は小破を受けると沈没してしまうのです。

(6)被害は、後述する回復や誘爆によって被害の度合が変わることがあります。

(7)被害は1ターンの攻撃だけでも加えられます。たとえば3隻の船からそれぞれ小破の被害を受けたとしたら、被害は大破になります。もし、その船が小破していたら、沈没します。

今までのルールを一度に行うのが攻撃になるのですが、例をあげて説明すると、

図5

A、B、C、Dが攻撃側、X、Y、Zが防御側とすると攻撃側の攻撃力がAから順に1、0、2、1、防御側の防御力がXから順に、0、−1、+1さらにモラルを6、5、7とします。攻撃側の射程がすべて3ヘックスとすると、A、BがZをC、DがYをそれぞれ攻撃したとします。まずAの攻撃から、基本命中値8＋1−1＝8。8以下で命中、攻撃側の振ったサイの目が5、モラル判定としてZのモラルが7−（8−5）＝4。防御側のサイの目が7なのでモラル判定に失敗し、同時に被害は7−4＝3、+3で中破となりZのコマの上には中破ゴマが乗せられます。BからZへの攻撃を同様に行うと、7＋0−1＝6、攻撃側のサイの目が6だとすると、7−（6−6）＝7となります。防御側のサイの目が7だったのでモラル判定に成功し、被害はありません。

次に、CからYへの攻撃をみると、7＋2−（−1）＝10。命中値は10で、サイの目が8なので命中です。モラル判定は5−（10−8）＝3となり、サイの目が7だったので、被害は7−3＝4で、中破となります。Yは小破している船なので、被害は最終的に大破になるわけです。続くDの攻撃で、Yが小破以上の被害を受けるとYは沈没します。

1回の攻撃から被害が出るまでの過程は攻撃側と防御側が1度ずつ、サイコロを2コ振るだけですべて結果がでます。

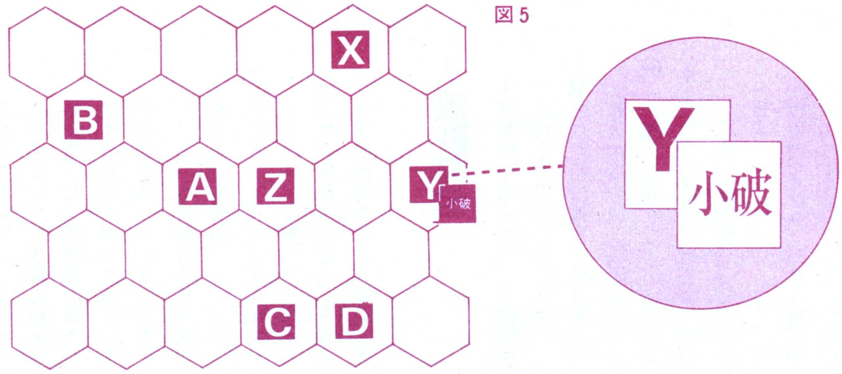


図5

8.回復と誘爆

(1)移動の前に被害ゴマの乗っている船は、サイコロを1コ振り、被害の変化をチェックします。

(2)サイコロは1隻ずつ別に振り、被害が変化したら、すぐにコマを変えます。

(3)小破の船は1、2、3で修理が成功して無傷の状態になります。逆に6が出ると、誘爆を起こし中破になってしまいます。同様に中破している船は、1、2で小破に、5、6で大破に変わり、大破している船は、1で中破、4、5、6で沈没になります。つまり、小破は

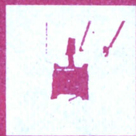
グロリア連邦



バードロック級
高速戦艦



サンライズ級
戦艦



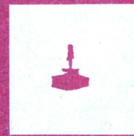
ジェーン級
ミサイル巡洋艦



ナンシー級
高速巡洋艦

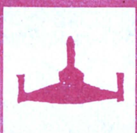


ウィル級
駆逐艦

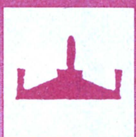


ストーカー級
偵察艦

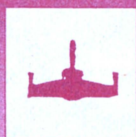
ルベース帝国



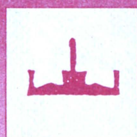
ポデックス級
戦艦



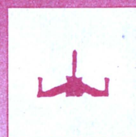
サーフレックス級
戦艦



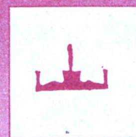
モスコー級
巡洋艦



ティムラ級
巡洋艦



スニル級
駆逐艦



ガード級
駆逐艦

回復しやすく、大破は誘爆を起こし沈没しやすいわけです。

シナリオ

入門用シナリオ
―コンタクト―

●帝国側のコマ
ティムラ級×1、ガード級×1、スニル級×2

●連邦側のコマ
ウィル級×1、ストーカー級×2

●ターン数
10ターン、帝国先攻

●配置
連邦側は地図の好きな所にコマを配置します。帝国側は1ターン目の移動で地図端の好きな所から侵入します。

●勝利条件
両軍とも相手を全滅させれば勝利です。

●背景
小規模な偵察部隊が初めて接触したときの戦いです。

シナリオ1
―リム星域への突入―

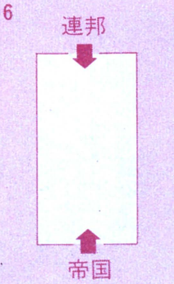
●帝国側のコマ
ポデックス級×1、サーフレックス級×1、モスコー級×2、ティムラ級×2、スニル級×3、ガード級×3

●連邦側のコマ
ジェーン級×2、ナンシー級×2、ウィル級×4、ストーカー級×3

●ターン数
18ターン、帝国先攻

●配置
両軍、縦の両端から進入(図6)

図6



●勝利条件
帝国側は地図の反対端（連邦侵入側）に8隻以上を18ターン以内に脱出させれば勝利、連邦側はこの条件を抑止すれば勝利。また、両軍とも相手の艦隊を全滅させれば、その地点で勝利。

●背景
RDFの先頭部隊がリム星域外縁のラ・ネム星系に突入を開始、防衛していたのはエ・リム・スリーより増援にきた第141防衛師団であった。

シナリオ2
―エ・リム・ツー防衛戦I―

●帝国側のコマ
ポデックス級×2、サーフレックス級×2、ティムラ級×5、スニル級×5、ガード級×5

●連邦側のコマ
サンライズ級×1、ジェーン級×2、ナンシー級×3、ウィル級×4、ストーカー級×4

●ターン数
20ターン、帝国先攻

●配置
シナリオ1と同じ

●勝利条件
両軍とも、敵の残り隻数を5隻以下にすれば勝利、それ以外は引き分け。

●背景
ラ・ネム星系を占領した帝国軍は、エ・リム・ツーを次の目標に定めた。質では上の連邦も、量で攻めてくる帝国の前に次々と防御線を破られ、最後の防御線まで後退した。

リム・オ・ラップ星系からくる、最新鋭バードロック級戦艦が来るまで連邦軍は耐えなければならないのだ。

シナリオ3
―エ・リム・ツー防衛戦II―

●両軍ともすべてのコマを使う

●ターン数
30ターン、連邦先攻

●配置および勝利条件
シナリオ1と同じです。

●背景
リム・オ・ラップからの援軍はぎりぎりの所で間にあったのだ。ここに、RDFの主力艦隊と連邦最新鋭艦隊との戦闘が開始された。

最後に

このボードゲームは自分でオリジナルのコマを作ったり、コマにないサーペンやギルダーのコマを作ってみたりするのもいいでしょう。

なお、このゲームは5年前に原案を作り、システムが完全にできあがったのは3年前です。今回は初心者用にルールを簡単にしていますが、オリジナル版には、戦闘機、魚雷、対空砲などほかにもいろいろな要素が入っています。

パソコンへの移植も考えていますが、それとは別に追加シナリオや追加コマ、上級ルールなどへのリクエストが多ければ誌上発表もしたいと思います。

コンピュータシミュレーションゲーム

Sublight Type Guard Fleet
サブライト タイプ ガード フリート

サーペン×レギット・ノイル戦争

by 地縁土

PC-8801/mkII/SR PC-9801/E/F/M FM-7/NEW7/77

サーペン×レギット・ノイル戦争史概要

序

レギットはノイルの援助を受けつつ支配領域を広げていったが、その意欲はやや乏しいものであった。一方ではレギットの、戦争をしてまでも領土を拡大するなんて面倒臭いという考え方、他方ではノイルの、戦争など遊びみたいなことよりも額に汗して働く方が尊いという考え方のために、レギット・ノイル同盟は領域境界を平和裡に決めようとする傾向があった。

シギリア—レギット境界線、ハーモニー—レギット境界線においては、レギット側に若干不利な条件ではあったが、大規模な戦闘に発展せずに条約が取り交わされた。

レギット—サーペン境界においては、相手が悪すぎた。当時サーペン—シギリア境界は緊張状態にあり、不注意にもサーペンが自ら主張していた支配空域深くそれとは知らず侵入していたレギット深探査船団は、サーペン艦隊と遭遇し、問答無用で攻撃された。両種族の初めての遭遇であり非武装船団でもあったが、サーペン軍はこれを未知なる敵と解釈して、逃げだした船団を追跡し、フォント空域—当時は正式にレギット支配空域だった—において撃破した。

交戦

当時、ルベース支配体制から脱却しきっておらず内部混乱状態だったサーペンは、レギット方面への侵攻とあわせて、この船団をシギリアの破壊活動を目的としたものだとして、シギリア—サーペン境界での全面戦争に踏み切った。

レギット・ノイル同盟は、サーペンの侵攻に対しての対処が遅れたが、周辺の他種族との条約で周囲の安全が固まると、サーペンとの全面戦争に全力を投入した。このとき戦線は、レギットの中心空域から数百光年にまで近づいていたと伝えられる。

急速な進攻のために、補給線が伸びきって十分な確保に欠けていたサーペン軍は、対シギリア戦線に兵力をさく必要もあって、数百日の間にリブ空域付近まで後退を余儀なくされた。

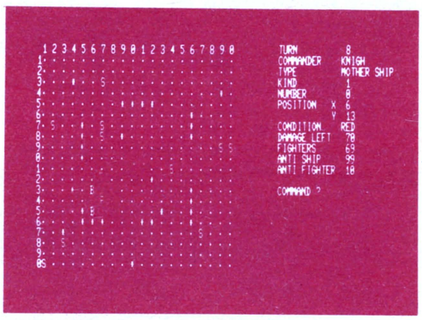
戦線は膠着し、互いに補給線を確保する一方、戦闘は泥沼化していった。

陽動作戦

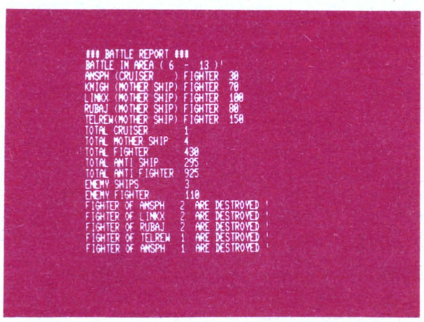
勤勉なノイルの広大な領域からの全面的な支援を受け、戦争を終了させるためだけに戦っているレギットと、ルベースからの十分な援助も受けられず、領域拡大を急務とするサーペン軍とでは、心理的にも大きな差があった。

サーペン軍は、戦況を打開し、少しでも有利な状態で戦争を中断するため、シギリアとの講和がなかば決まりかけた時期をみはからい、大規模な作戦を決行した。

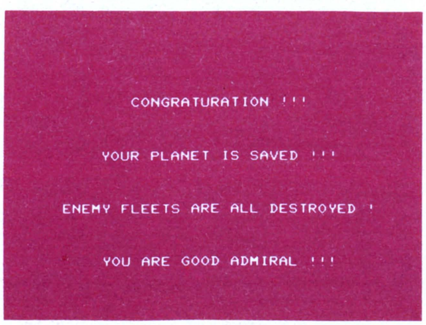
ルベースの正規軍を一部に加えた大艦隊が、全戦線において大攻勢を開始する一方、この日のために急遽建造されたハロー級対地戦



▲メイン画面。すでに一部では混戦状態に突入している。



▲戦況報告画面。エリア6—3では激しい戦闘が……



▲無事惑星を守り抜くことができた。勝利の瞬間だ!!

用航宙艦隊約500隻が黄道面から外れて、戦線後方のレギット補給線上にある惑星を急襲するために発進した。戦線での大攻勢は、レギット軍の主力艦隊を前進させて、後方の警備を手薄にするための陽動作戦だったが、その攻勢は百数十日にもおよんだ。

対地戦用航宙艦隊の目的は唯一、惑星を焼きつくすことであり、占領などはまったく考えていなかった。ひとつの星系を焼きつくすと次の星系へと進軍し、警備艦隊がUターンしてくるまでに補給線をズタズタに分断した。

作戦は成功したが、サーペンは対地戦用航宙艦隊に参加したエリート部隊のほとんどを失った。それは亜光速恒星系防衛艦隊の必死の反撃で、攻撃目標となった恒星系のひとつひとつで大打撃を受け、いち早く事態に気付いたレギット・ノイル同盟軍が、戦線の兵力をさいてまで救助に向かったためであった。皮肉にも、作戦は陽動作戦の方が奏功し、戦況が一変したサーペンは、有利なうちに戦争を中断した。結果的に、サーペンは領土を拡大したが、人的資源をはじめとするあまりに多くのものを失った。

レギット・ノイル同盟は、サーペンの脅威を身を持って知った。サーペンとの境界線の常設艦隊を強化配備したため、サーペンの再度侵攻の機会は永遠に失われた。

シミュレーション概要

設定

レギットの亜光速恒星系防衛艦隊と、サーペンの対地戦用航宙艦隊との恒星系内での戦闘をシミュレートしてみました。恒星系内唯一の惑星を、防衛艦隊である戦艦10隻、宙母10隻の計20隻を操って、援軍が到着するまで、約1・5倍の兵力を持つ対地戦用航宙艦隊から守り抜く、というのが設定です。

戦闘方式はふたつの型に大別されています。接近戦と近距離戦で、遠距離戦はありません。

接近戦

接近戦は同一空域内に敵味方が混在する場合、自動的に解決されるので、技倆とはいっさい関係ありません。その空域に敵艦が何隻いて、艦載機が何機いるかが、重要なポイントです。とにかく、敵より数が劣っていれば、大損害を受けることになります。接近戦では制空権を重要視してあります。戦艦、宙母の持つ制空力プラス艦載機数が制空権に大きな影響を与え、制空権は艦対艦戦闘に影響します。制空力比によって、艦対艦火力は最大で10倍変化します。戦闘結果は、先攻後攻の区別のない同時戦闘方式を採用してあります。艦対艦戦においては、もちろん同時に攻撃しあうからです。相討や膠着状態などもあり得ます。

近距離砲撃

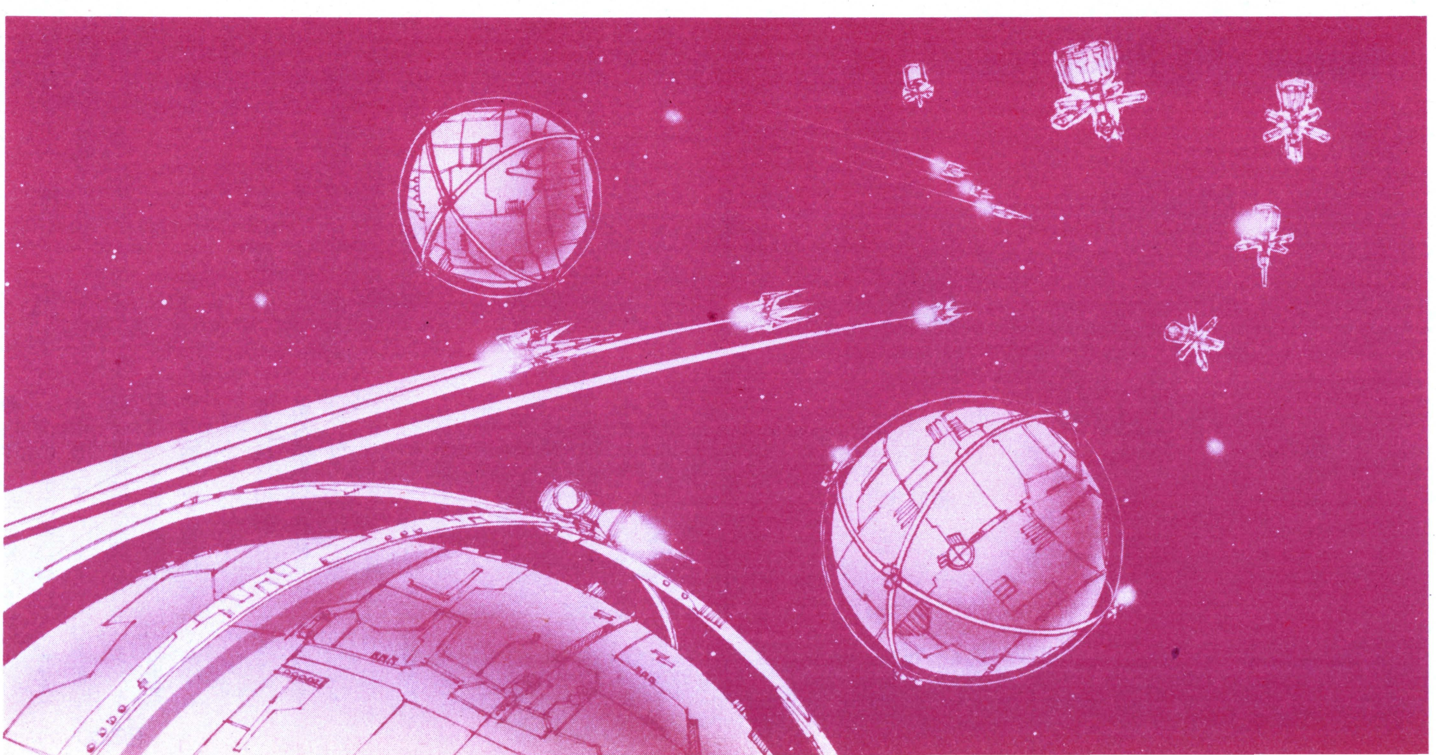
近距離戦は、亜光速恒星系防衛艦隊だけが使える攻撃方法で、敵艦隊のみ存在する隣接空域に対して行えます。標的は戦艦と宙母で、艦載機はいっさい被害を受けません。接近戦時以外は、艦載機を収容しているのがサーペン軍航宙艦隊の基本戦術であり、艦載機に艦対艦火力が命中することはまずないからです。対地戦用航宙艦隊は対地用主砲を搭載しているため、近距離戦用の装備がありませんでした。また、接近戦空域に対する近距離砲撃は、混在する味方艦に被弾することを恐れて、レギット軍の軍規で禁じられています。

艦隊配置

初期設定では、惑星の周囲に艦隊が係留されています。サーペン軍の攻撃が奇襲であったため、恒星系外縁を警戒する防衛艦隊はありませんでした。第1波の攻撃に引き続き、サーペン軍は次々と惑星を襲ったのですが、知らせを受けていた恒星系では、防衛艦隊に警戒態勢を敷かせていたところもありました。バリエーションを選択すると、自分の好きな配置を取ることもできます。

ワープ、アタック

サーペンは第2波、第3波となるにつれて、レギット軍の反撃が激しくなり、すて身の戦法を採るようになりました。恒星系内にジャンプして、直接惑星を攻撃しようという作戦です。ジャンプ航法は、恒星系内のように質量の集中している場所では危険度が高くなります。ルベース帝



国軍の研究によれば、危険率は1%を超えるといわれています。接近戦での被弾率（何発の砲撃で1発命中するか）が約0・1%であるのに対して、おそろしく高率であるといえます。バリエーションを選択すると、このワープ・アタックもシミュレートできます。

勝敗

ゲームの結果は3通り用意してあります。ひとつはサーペン軍の全滅—勝、援軍の到着—勝、そして惑星の丸焼き—敗です。対地戦用航宙艦隊が1隻でも惑星上に飛来すれば、またたく間に惑星を丸焼きにできたといわれています。それほどサーペン軍の対地戦用主砲の威力は凄じかったのです。防衛艦隊が全滅しただけでは負けにはなりません。間一髪で援軍が到着して助かった惑星もあったのです。

特別ルール

最後に特殊な攻撃を紹介します。自爆です。自爆は最大の破壊力を有し、同一空域の敵味方を問わずすべての艦隻に通常の10ないし40倍の損害を与え得るのです。実際の戦闘において、自爆して敵艦隊を撃破したという報告は見られませんが、各防衛艦隊艦が自爆装置を有していたことは事実です。

艦隊紹介

この惑星に配備されている艦隻はすべて亜光速艦、つまり光速を突破できず、重力制御、無慣性飛行等の航宙艦が当然のごとく装備している近代装備がない艦隻まであります。武装面でも、光子魚雷やフェイザー砲などスター・トレック等でおなじみの航宙戦闘用兵器が搭載されていたことは、まずありませんでした。亜光速植民時代の老朽艦を改装して、植民地がある恒星系まで回漕してくるのが普通です。恒星系内の巡回警備がおもな任務ですが、どの種族も多少の違いはあるものの、惑星間輸送を副業にさせられている場合が多いようです。

●戦艦 CRUISER

ANSPH

防衛艦隊の旗艦であり、最新鋭戦艦です。高出力荷電粒子砲5門と艦載機30、対空光子砲60門を装備し、装甲も厚く、戦闘宙母に匹敵する戦闘力を有しています。

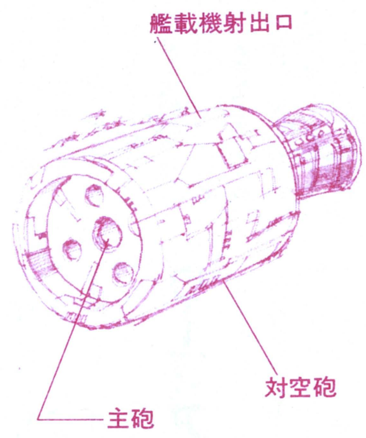
BOOWX
JOUKOW

両艦とも旗艦ANSPH以上の火力、荷電粒子砲8門、対空光子砲80門を有していますが、艦載機は1機も搭載していません。旧時代の遺物的艦対艦戦艦で、接近戦よりも近距離砲撃に適しています。

CHIEH
DUX
GANTZ

この3隻はほぼ同時期に建造された戦艦で、この時期の平均的なものです。やや艦載機数が少ないのは、制空権の重要性が理解されなかった時期だったからです。3隻のなかではGANTZが改良型にあたり、艦載機数が増やされていますが、そのぶん装甲が薄くなっています。

Hervy cruiser ANSPH



EXEY

艦載機を1機も搭載していない代わりに、格納庫スペースをすべて装甲にしてあります。ANSPH以上です。

FLEAL
HYTEJ

2隻とも量産タイプの戦艦にあたります。広くレギット空域の恒星系防衛艦隊に配備されています。HYTEJは、対艦火力、対空火力を犠牲にして、艦載機数を増加してあります。

ILLOY

艦隊中最も戦闘能力が低い軽装艦で、宙母よりも軽装です。元来恒星系内での人員の運搬が目的の艦のためで、戦艦というよりも武装輸送船といった方が適当かもしれません。

●宙母 Mother Ship

宙母は近代戦において、非常に重要視されています。小型・高性能の艦載機が開発される一方、亜光速、つまり通常空間での接近戦での戦闘は、艦載機の数で決するとまでいわれるようになりました。

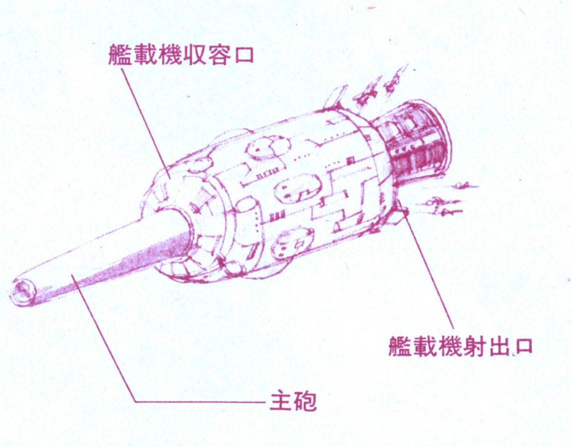
艦載機は標的としても小さく、艦対艦戦闘と比較しても、被害率は10分の1以下です。サーペン×レギット・ノイル戦争に関していえば、サーペン兵の艦載機操船能力が非常に高かったため、たとえ同数であっても、その戦力は2対1であったとまでいわれています。

KNIGH

弩級宙母であり、最新鋭宙母でもあります。全体にバランスの取れた理想的な宙母といえましょう。

LINKX

Mother ship PHAIL



戦艦能力表

艦　名	対艦火力	対空火力	装甲	艦載機
ANSPH	60	60	50	30
BOOWX	80	80	20	0
CHIEH	20	20	30	5
DUX	30	10	30	10
EXEY	20	20	60	0
FLEAL	30	30	30	25
GANTZ	20	20	10	30
HYTEJ	20	20	30	30
ILLOY	10	30	30	10
JOUKOW	80	80	30	0
KNIGH	10	10	50	30
LINKX	0	0	10	100
MOGOH	10	20	20	40
NOX	0	5	10	70
OZZY	0	20	20	50
PHAIL	15	15	20	60
QUIPZ	20	20	10	50
RUBAJ	5	10	10	80
SIGOY	0	20	10	50
TELREW	0	0	10	150

RUBAJ
TELREW
この3隻は、宙母の能力はその艦載機数に比例する、という思想のもとに建造された宙母です。すべてを犠牲にして艦載機数を増やしています。RUBAJは中間型であり、TELREWはその極限といえるでしょう。

MOGOH
OZZY
PHAIL
QUIPZ
いずれも量産タイプの宙母にあたります。QUIPZは典型的な量産タイプ、OZZYは対艦火力を犠牲にして対空火力を重視した防衛的な宙母であり、PHAILはすべての面でグレード・アップしている高性能宙母です。対空火力を増加したぶん、MOGOHは若干艦載機が減っています。

NOX
宙母としては、非常に中途半端な造りになっています。対艦火力を犠牲にしたわりには装甲が薄く、減らした部分が多いわりには艦載機数が多くありません。失敗作、艦隊のお荷物といわれています。

SIGOY
艦対艦火力をすべて対空火力へとまわした宙母で、敵艦隊を攻撃する目的ではなく、敵艦載機を攻撃する、対宙母用宙母といえるかもしれません。

ゲーム・ルール

RUNすると初期設定を行った後で、VARIATION?と聞いてきます。バリエーションは後述しますので、N（大文字でも小文字でもかまいません）を入力してください。画面はコマンド・モードになります。

1、恒星系マップ
左上の20×20が戦闘が行われる恒星系の図です。中央の赤い×4つは太陽を示します。

P この恒星系唯一の植民惑星です。ここにサーペン軍が侵入すると、ゲーム・オーバーです。

R レギット軍亜光速恒星系防衛艦隊艦が存在する位置です。

S サーペン軍対地戦用艦宙艦隊が存在する位置を示します。

B 現在戦闘中、つまりレギット軍とサーペン軍が混在する空域を示します。

＊ 惑星あるいは小惑星のある位置を示します。防衛艦隊艦はこの空域へ入れません。

2、インフォメーション
右上には、現在指令待機状態にある艦隻に関するデータが表示されています。

TURN ゲームが始まってからどのくらい経過したかを示します。援軍が到着するまでには、最低25ターンが必要です。

COMMANDER 艦の名前です。

TYPE 戦艦か宙母かを示します。

KIND、NUMBER 防衛艦隊についている数字です。指令する艦隻を変更するときに入力する値です。

CONDITION 現在その艦がおかれている状況を示します。

RED 同一空域内に敵艦が存在します。

YELLOW 隣り合った空域に敵艦が存在します。

DESTROYED 破壊されています。

GREEN 前述3つ以外の状態です。

DAMAGE LEFT あとどのくらいの損害を受けると撃沈されるかを示します。

FIGHTERS 艦載機の数を示します。

ANTI SHIP 艦対艦火力の大きさを示します。

ANTI FIGHTER 対空火力を示します。

3、COMMAND
艦隊の状況や各艦の情報表示、艦の移動、近距離砲撃の指令を出せます。移動もしくは砲撃は、いずれか一方しか行えません。

M 移動を現在表示されている艦に対して指令できます。移動方向はテンキーで入力します。すでに移動していたり、近距離砲撃をしている艦に対しては、指令できません。また、惑星のある場所への移動もできません。

F 近距離砲撃を現在表示されている艦に対して指令できます。砲撃や移動を行っておらず、周囲に標点がいる場合、3×3の数字（0か1）を出力します。1の場所に敵艦隊が存在し、テンキーで目標を入力します。火力は対艦火力のみですが、クリティカル・ヒット（まぐれ当たり）の可能性があります。敵艦隊に被害を与えた場合、それを出力します。

N 表示されている艦を変更します。KIND? と聞いてくるので戦艦なら0、宙母なら1を入力してください。次にNUMBER? に対して0～9までの数字を入力してください。右上のインフォメーションが変更されます。

S 自爆を指令できます。SELF DESTRUCTION? と聞いてくるので、Yを入力すると自爆します。同一空域に味方艦が存在すると、同様に損害を受けるので注意してください。

R 現状報告をします。PLACE/SHIP? と聞いてきますのでPまたはSを入力してください。Pの場合は座標を、Sの場合は艦種（0か1）の番号を入力してください。Sの場合はインフォメーションが自動的に呼び出した艦に変更されます。味方艦が存

コマンド表

コマンド・モード	
N：命令を与える艦を変える	Kind　0または1 Number　0～9
F：近距離射撃をする	敵艦のいる方向のテンキー
M：移動する	移動する方向のテンキー
W：マップを書きかえる	
R：戦況報告	P　場所の情報 S　艦のいる位置の情報
S：自爆させる	
E：コマンド・モードを終える	
P：何ターンかパスする	

バリエーション・モード
N：コマンド・モードと同じ
R：　同　　　上
P：艦を配置する
M：マップを書き、バリエーション・モードからぬける

在する場合はそのリストが出ますが、リストはウエイトがかかっているので、何かキーを押せば次の艦名を出力します。Pを入力した場合は敵艦隊がいるかいないかしかわかりませんが、Sを入力した場合は戦艦数、宙母数、艦載機数が表示されます。

W 恒星系マップは移動や戦闘を行っても変化しません。Wを入力すると、新たにマップを書き直します。移動した後に入力して移動を確認するときや、戦闘で敵艦隊が全滅したことを確認するときなどに利用します。

E コマンド・モードを抜けるときに入力します。これを入力するとただちに、航宙艦隊移動フェーズに入り、接近戦の結果を出して、再びコマンド・モードへ戻ってきます。これで1TURN終了です。

P 対地戦用航宙艦隊を迎え撃つまでの間、何もする気がないときに利用するPASS・コマンドです。何TURN休むかを聞いてくるので、数字を入力してください。何TURN目から再開するかを出力しますので、よいときはYを入力してください。思わぬところから敵艦隊が出現することがありますので、PASSをするときは慎重に考えた方がよいでしょう。このコマンドはEと同じようにゲームが進行します。

以上8つのコマンドは、いずれも大文字小文字を問いません。文字入力後リターンキーを押してください。また実行不能の場合は、再びCOMMAND? と出力して、待機状態になります。

VARIATION

1、PLACEMENT

Yを入力すると、DO YOU WANT SHIP PLACEMENT? と聞いてきます。Yを入力すれば、防衛艦隊を自由に配置できます。20隻の艦を4～6隻の小グループに分けて、艦隊単位で行動させたいときなどは非常に有効です。

コマンド・モードのように、各種コマンドが用意されています。

P 現在表示されている艦隻を配置します。座標を入力してください。惑星や太陽のある位置には配置できません。

N 現在表示されている艦隻を変更できます。KIND、NUMBERを入力してください。

M マップを表示します。OK? と出力してきますので、Yを入力すると、配置ルーチンを抜け出します。続いて配置したいときは、Nを入力してください。配置のバランスや確認を行うのに便利です。

R コマンド・モードの現状報告と同じルーチンを使用しています。PとSの2通りの利用法がありますが、コマンド・モードと異なり、敵艦隊は配置されていませんから、場所で検索するか艦隻で検索するかで選択してください。

以上の4つのコマンドが用意されてますが、やはり大文字小文字は問いません。入力後、リターンキーを押してください。Mコマンド中でYを入力すると次の、ワープ・アタック選択に移ります。

2、WARP-ATTACK

DO YOU AGREE WARP-ATTACK? と聞いてきます。Yを入力すれば、対地戦用航宙艦隊は、ワープ・アタックをします。Nを入力すれば、バリエーション・ルーチンを出て、ゲームが始まります。

対地戦用航宙艦隊側のルール

サーペン軍は、1隻単位で行動せず、艦隊単位で行動します。艦隊は、最高で4隻1艦隊、最低でも戦艦1隻、宙母1隻の計2隻です。サーペン軍側は10艦隊を操り、登場する順番により0～9までの数字がついています。0番艦隊は常に1TURN目に登場し、9番艦隊は11TURN目までに登場します。よほどのことがないかぎり、0番艦隊は4隻、9番艦隊は2隻です。惑星へ向かうコースは全部で12ありますが、2つの艦隊が同じTURNに同じコース上に位置することがあり、注意しないと一度に8隻の敵艦隊が出現するかもしれません。

敵艦隊とぶつかるときは最低4隻、戦艦2隻、宙母2隻であたることをおすすめします。また移動する必要がない場合は、必ず近距離射撃をすることがカンジンです。

航宙艦隊はつねに前進しようとしますが、防衛艦隊と同一空域にあり、接近戦状態の場合は前進できませんし、逆に後退する場合もあります。

戦力が均衡している場合、敵の進行を防害するために前進することが有効な場合があります。航宙艦隊の進入コースは決まっていて、わき道にそれることがないからです。

プログラムについて

プログラムは、すべてBASICで書かれています。

リストは、PC―8801用ですが、98でもそのまま動くでしょう。また、FM―7系のマシンの場合は、10行のSTOP ONと、ON STOP文を取り、20行のCONSOLE文とRANDOMIZE文を、同じく20行のREM文のように変更すれば、正常に動きます。なお、PC―80でも動くと思いますが、変数名を変更する必要があるでしょう。

プログラム中では、グラフィックは使わず、キャラクターだけを使っていますので、このほかのマシンでも、簡単な変更程度で動くようになると思います（問題はメモリの大きさで、テキストエリア20KB、変数エリア4～5KBあれば動くでしょう）。

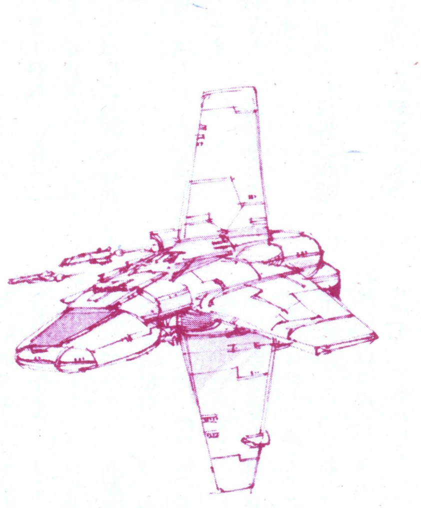
入力の際、行番号が飛び飛びになっているので注意してください。REM文は、省略してもよいのですが、多数のREM文が飛び先になっているので、行番号+REM程度の省略にする方がよいでしょう。画面クリアは、PRINT CHR$(12)を使っていますが、CLSでもかまいません。

1000行以降は、バグ取りには便利だと思います。プログラム中で、スクロール幅を変化させているので、いちいちCONSOLE命令などを入力して、画面を正常にする手間がはぶけるでしょう。

メガ・オービスでは毎度のことですが、今回も例にもれず長いリストになってしまいました。慎重に打ちこんでください。入力したら必ずセーブするクセをつけましょう。いつ停電になるともかぎりませんから。

では、健闘を祈ります。

サーペン軍ハロー級
対地戦用航宙Cruiser



◐ファミコンのF-レースで、なんと560km/hも出た。そうしたら、スタンドが出てきて、マリオが山をのぼった!(三重県小俣町・森下智行)

```
10 ON ERROR GOTO 10000:STOP ON:ON STOP GOSUB 10000
20 Z=9:COURSE=12:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2))*VA
L(MID$(TIME$,4,2))):REM IF FM THEN CONSOLE 0,25,0,0:RANDOMIZETIME/4
30 DIM S(20,20),DFS(1,Z),DFF(1,Z),DFX(1,Z),DFY(1,Z),DFA(1,Z),DFP(1,Z),DFC(1,Z),D
FB(1,Z),TAR(1,Z),SHIP$(1,Z),K$(1),AIM(2,2),CL(16),CL$(16),ROOT(1)
40 DIM ATT(1,Z),ATS(1,Z),ATF(1,Z),AX(Z),AY(Z),BUSY(Z),CMM(Z),COC(Z),STP(Z),WAT(Z
),DAM(1,Z)
100 REM INITIALIZE.MAP
110 LOCATE 34,13:PRINT "WORKING········"
120 RESTORE 100
130 READ X,Y:IF X<>0 AND Y<>0 THEN S(X,Y)=4:GOTO 130
140 DATA 4,3,19,4,9,5,10,5,11,5,12,5,9,8,5,7,5,8,5,9,5,10,11,16,12,16,16,6,16,7,
16,8,3,17
150 DATA 12,12,4,13,16,13,16,14,5,15,13,15,16,15,5,16,6,16,7,16,16,16,10,20,0,0
160 S(10,10)=16:S(11,10)=16:S(10,11)=16:S(11,11)=16:S(7,14)=8
200 REM INITIALIZE.SHIP
210 RESTORE 200:FOR J=0 TO Z:FOR I=0 TO 1
220 READ DFS(I,J),DFF(I,J),DFA(I,J),DFP(I,J),DFC(I,J),DFB(I,J),SHIP$(I,J)
230 DFX(I,J)=INT(RND*3)-1+7:DFY(I,J)=INT(RND*3)-1+14:IF DFX(I,J)=7 AND DFY(I,J)=
14 THEN 230
240 NEXT I:NEXT J
250 DATA 150, 30,50,60,60,30,"ANSPH "
260 DATA  70, 70,30,10,10, 5,"KNIGH "
270 DATA 130,  0,20,80,80,40,"BOOWX "
280 DATA  60,100,10, 0, 0, 0,"LINKX "
290 DATA 120,  5,30,20,20,10,"CHIEH "
300 DATA  50, 40,20,10,20,10,"MOGOH "
310 DATA 110, 10,30,30,10, 5,"DUX   "
320 DATA  50, 70,10, 0, 5, 0,"NOX   "
330 DATA 100,  0,60,20,20,10,"EXEY  "
340 DATA  50, 50,20, 0,20, 0,"OZZY  "
350 DATA 100, 20,30,20,20,10,"FLEAL "
360 DATA  50, 60,20,10,10, 5,"PHAIL "
370 DATA 100, 30,10,20,20,10,"GANTZ "
380 DATA  50, 50,10,20,20,10,"QUIPZ "
390 DATA  80, 30,30,20,20,10,"HYTEJ "
400 DATA  30, 80,10, 5,10, 5,"RUBAJ "
410 DATA  90, 10,30,10,30,15,"ILLOY "
420 DATA  50, 50,10, 0,20,10,"SIGOY "
430 DATA 150,  0,30,80,80, 0,"JOUKOW"
440 DATA  70,150,10, 0, 0, 0,"TELREW"
450 DATA 150, 60,60,40,40,20,"NORWAY"
460 DATA  80,160,20,10,20,10,"MIDWAY"
470 DATA 150, 40,60,20,60,30,"SIGNIE"
480 DATA  70,100,20,20,40,20,"JOHNIE"
500 REM INITIALIZE.ATTACKER
510 FOR J=1 TO 2:FOR I=0 TO 1
520 A=INT(RND*Z):FOR K=0 TO A:ATT(I,K)=ATT(I,K)+1:NEXT K
530 NEXT I:NEXT J
540 FOR I=0 TO Z
550 IF ATT(0,I)=0 OR ATT(1,I)=0 THEN ATT(1,I)=ATT(1,I)+1:ATT(0,I)=ATT(0,I)+1
560 ATF(0,I)=ATT(0,I)*DFF(0,5):ATF(1,I)=ATT(1,I)*DFF(1,5)
570 ATS(0,I)=ATT(0,I)*DFS(0,5):ATS(1,I)=ATT(1,I)*DFS(1,5)
580 NEXT I
590 K$(0)="CRUISER":K$(1)="MOTHER SHIP":ROOT(0)=DFS(0,5):ROOT(1)=DFS(1,5)
600 FOR I=0 TO 10
610  A=INT(RND*Z)
620  FOR J=Z TO A STEP -1
630   WAT(J)=WAT(J)+1
640  NEXT J
650 NEXT I
660 FOR I=Z TO 0 STEP -1
670  WAT(I)=WAT(I)-WAT(0)
680  COC(I)=INT(RND*COURSE)
```

```
690  CMM(I)=INT(RND*3)
700 NEXT I
710 IF WAT(1)=0 THEN WAT(1)=1
720 IF RND>.5 THEN CMM(0)=1:CMM(1)=2 ELSE CMM(0)=2:CMM(1)=1
730 RESTORE 730:FOR I=0 TO 16:CL$(I)=" ":NEXT I
740 FOR I=0 TO 4
750  READ CL(I),CL$(I)
760 NEXT I
770 CL(8)=6:CL(16)=2:CL$(8)="P":CL$(16)="×"
780 DATA 7,"・",4,"R",5,"S",3,"B",1,"*"
790 UP=INT(RND*50):IF UP<25 THEN 790
800 REM VARIATION
810 INPUT "DO YOU WANT VARIATION ";A$
820 IF A$="N" OR A$="n" THEN 930
830 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 810
840 WIDTH 40,25
850 INPUT "DO YOU WANT SHIP PLACEMENT ";A$
860 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 1300:GOTO 880
870 IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 850
880 WIDTH 80,25
890 INPUT "CAN YOU AGREE WARP-ATTACK ";A$
900 IF A$="Y" OR A$="y" THEN GOSUB 1900:GOTO 920
910 IF A$<>"N" AND A$<>"n" THEN 890
920 WIDTH 80,25
930 REM MAPPING
940 REM
950 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
960  S(DFX(I,J),DFY(I,J))=S(DFX(I,J),DFY(I,J)) OR &H1
970  S(AX(J),AY(J))=S(AX(J),AY(J)) OR &H2
980 NEXT J:NEXT I
990 TURN=0:GOTO 2900
1000 REM MAPPINGLOOP
1010 CONSOLE 0,25
1020 PRINT CHR$(12)
1030 TURN=TURN+1
1040 FLAG=0:DESTROY=0
1050 FOR I=0 TO Z:IF ATS(0,I)<1 AND ATS(1,I)<1 THEN 1080
1060  IF (S(AX(I),AY(I)) AND 3)=3 THEN FLAG=1
1070  IF ATT(0,I)>0 OR ATT(1,I)>0 THEN DESTROY=1
1080 NEXT I
1090 IF DESTROY=0 THEN GOSUB 1200:GOTO 6900
1100 IF FLAG=0 THEN 1140 ELSE PRINT "*** BATTLE REPORT ***"
1110 FOR XX=0 TO 20:FOR YY=0 TO 20
1120  IF (S(XX,YY) AND 3)=3 THEN GOSUB 4000
1130 NEXT YY:NEXT XX
1140 GOSUB 3400
1150 GOSUB 3300
1160 GOSUB 1200
1170 GOTO 2000
1200 REM MAP WRITE ON CONSOLE
1210 PRINT CHR$(12)
1220 WIDTH 80,25:CONSOLE 21,4
1230 FOR I=1 TO 20:LOCATE 0,I:PRINT I MOD 10::LOCATE I*2-1,0:PRINT I MOD 10::NEX
T I
1240 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20
1250  LOCATE I*2,J
1260  COLOR CL(S(I,J))
1270  PRINT CL$(S(I,J));
1280 NEXT J:NEXT I
1290 RETURN
1300 REM PLACEMENT ON SOLLOR SYSTEM IN VARIATION MODE
1310 K=0:N=0
1320 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
1330  S(DFX(I,J),DFY(I,J))=S(DFX(I,J),DFY(I,J)) AND &HFFE
```

◑4月号127ページの「ファンレターをまっている早川」さんへ言いたい。ブラオニの、わたしの戦士のDATAは上から、6、175、166、172だ。レベルは下だがキミより強い。ウソだと思うならDATAおくるぞ。(四日市市・ガンダムー)

◑ファミコンのサッカーでハーフタイムになって全員がひきあげた瞬間にポーズを押し、すぐに解除する。これを2回繰り返すと、次に現れるチアガールの色が自分のチームの色になります（成功率は60～70％）。（福島県・大槻康浩・18歳）

```
1340 NEXT J:NEXT I
1400 CONSOLE 0,25
1410 PRINT CHR$(12)
1420 LOCATE 0, 0:PRINT "KIND          :";K
1430 LOCATE 0, 1:PRINT "NUMBER        :";N
1440 LOCATE 0, 2:PRINT "SHIP NAME     :";SHIP$(K,N)
1450 LOCATE 0, 3:PRINT "TYPE          :";LEFT$(K$(K)+"          ",11)
1460 LOCATE 0, 4:PRINT "POSITION     X:";DFX(K,N)*ABS(DFX(K,N)>0)
1470 LOCATE 0, 5:PRINT "             Y:";DFY(K,N)*ABS(DFY(K,N)>0)
1480 LOCATE 0, 6:PRINT "ARMOR         :";RIGHT$("   "+STR$(DFS(K,N)),3)
1490 LOCATE 0, 7:PRINT "FIGHTERS      :";RIGHT$("   "+STR$(DFF(K,N)),3)
1500 LOCATE 0, 8:PRINT "ANTI SHIP     :";RIGHT$("   "+STR$(DFP(K,N)),3)
1510 LOCATE 0, 9:PRINT "ANTI FIGHTER:";RIGHT$("   "+STR$(DFC(K,N)),3)
1520 LOCATE 0,11:BACK=0
1530 INPUT "COMMAND ";A$
1540 J=INT(INSTR(" PpMmNnRr",A$)/2)
1550 IF J=0 THEN 1400
1560 ON J GOSUB 1600,1800,1700,3500
1570 IF BACK=0 THEN 1400 ELSE RETURN
1600 REM PLACE ON ROUTINE
1610 INPUT "POSITION X ";X:X=INT(X)
1620 INPUT "POSITION Y ";Y:Y=INT(Y)
1630 IF X<1 OR Y<1 OR 20<X OR 20<Y THEN RETURN
1640 IF S(X,Y)>3 THEN PRINT "THER IS A PLANET AREA !":RETURN
1650 DFX(K,N)=X
1660 DFY(K,N)=Y
1670 RETURN
1700 REM CHANGE ACCESS NUMBER AND KIND
1710 INPUT "KIND    ";K:K=INT(K)
1720 INPUT "NUMBER ";N:N=INT(N)
1730 IF K<0 OR N<0 OR 1<K OR Z<K THEN 1700
1740 RETURN
1800 REM PLACE AND WRITE MAP
1810 GOSUB 3400
1820 GOSUB 1200
1830 INPUT "O.K. ";A$
1840 IF A$="Y" OR A$="y" THEN CONSOLE 0,25:WIDTH 40,25:BACK=1:RETURN
1850 IF A$="N" OR A$="n" THEN WIDTH 40,25:RETURN
1860 GOTO 1830
1900 REM WARP ATTACK SET UP
1910 PRINT "WORKING ......."
1920 FOR S=0 TO Z
1930  STP(S)=INT(RND*10)+6
1940  GOSUB 7000
1950  T=0
1960  READ X,Y
1970  IF X<>7 OR Y<>14 THEN T=T+1:GOTO 1960
1980  IF STP(S)>T-3 THEN STP(S)=T-3
1990 NEXT S:RETURN
2000 IF TURN>=UP THEN 6800
2010 ERASE TAR:DIM TAR(1,Z):K=0:N=0:IF PASS>TURN THEN 2900
2100 REM LOOP OF ACCESS ROUTINE
2110 IF DFX(K,N)<0 THEN 2130
2120 S=S(DFX(K,N),DFY(K,N))
2130 GOSUB 2700
2140 LOCATE 50, 0:PRINT "TURN          :";TURN:SP=ABS(DFS(K,N)>0)
2200 REM AGAIN OF ACCESS ROUTINE
2210 LOCATE 50, 1:PRINT "COMMANDER     :";SHIP$(K,N)
2220 LOCATE 50, 2:PRINT "TYPE          :";LEFT$(K$(K)+"          ",11)
2230 LOCATE 50, 3:PRINT "KIND          :";K
2240 LOCATE 50, 4:PRINT "NUMBER        :";N
2250 LOCATE 50, 5:PRINT "POSITION     X:";DFX(K,N)*ABS(DFX(K,N)>0)
2260 LOCATE 50, 6:PRINT "             Y:";DFY(K,N)*ABS(DFY(K,N)>0)
2270 LOCATE 50, 7:PRINT "CONDITION     :";LEFT$(F$+"          ",11)
```

```
2280 LOCATE 50, 8:PRINT "DAMAGE LEFT :";RIGHT$("   "+STR$(DFS(K,N)),3)
2290 LOCATE 50, 9:PRINT "FIGHTERS    :";RIGHT$("   "+STR$(DFF(K,N)),3)
2300 LOCATE 50,10:PRINT "ANTI SHIP   :";RIGHT$("   "+STR$(DFP(K,N)*SP),3)
2310 LOCATE 50,11:PRINT "ANTI FIGHTER:";RIGHT$("   "+STR$(DFC(K,N)*SP),3)
2320 LOCATE 50,13:PRINT "                               "
2330 LOCATE 50,13:INPUT "COMMAND ";A$
2340 I=INT(INSTR(" MmFfNnEeSsPpRrWw",A$)/2)
2350 IF I=0 THEN 2330
2360 ON I GOTO 2500,5600,2400,2900,6300,6600
2370 IF I=8 THEN GOSUB 3300:GOSUB 3400:GOSUB 1210:GOTO 2100 ELSE GOSUB 3500:GOTO
 2100
2400 REM CHANGE ACCESS NUMBER AND KIND
2410 LOCATE 0,24:PRINT "** CHANGE **"
2420 INPUT "KIND   ";K:K=INT(K)
2430 IF K<0 OR 1<K THEN 2400
2440 INPUT "NUMBER ";N:N=INT(N)
2450 IF N<0 OR Z<N THEN 2400
2460 PRINT:GOTO 2100
2500 REM MOVE SET OF DEFENDER FLEET
2510 IF TAR(K,N)=1 THEN 2200
2520 IF F$="DESTROYED" THEN 2200
2530 LOCATE 0,23:PRINT "** MOVE **":INPUT "DIRECTION";D
2540 IF D<1 OR D=5 OR 9<D THEN PRINT:GOTO 2200
2550 DX=((D-1) MOD 3)-1
2560 DY=1-((D-1) ¥ 3)
2570 X=DFX(K,N)+DX:IF X<1 OR 20<X THEN 2200
2580 Y=DFY(K,N)+DY:IF Y<1 OR 20<Y THEN 2200
2590 IF S(X,Y)>3 THEN PRINT "YOU CAN'T ENTER PLANET AREA !":PRINT:GOTO 2200
2600 S(DFX(K,N),DFY(K,N))=S AND &HFFE
2610 DFX(K,N)=X
2620 DFY(K,N)=Y
2630 TAR(K,N)=1
2640 GOSUB 3400
2650 GOTO 2200
2700 REM LOOK AROUND
2710 ERASE AIM:DIM AIM(2,2)
2720 IF DFS(K,N)<1 THEN F$="DESTROYED":RETURN
2730 IF (S AND 3)=3 THEN F$="RED":RETURN
2740 X=DFX(K,N):Y=DFY(K,N):F=0
2750 FOR DX=X-1 TO X+1:FOR DY=Y-1 TO Y+1
2760  IF DX<0 OR 20<DX OR DY<0 OR 20<DY THEN 2790
2770  IF (S(DX,DY) AND 3)=2 THEN AIM(DX-X+1,DY-Y+1)=1
2780  IF (S(DX,DY) AND 2)=2 THEN F=1
2790 NEXT DY:NEXT DX
2800 IF F=0 THEN F$="GREEN":RETURN
2810 F$="YELLOW":RETURN
2900 REM MOVE SET OF ATTACKER FLEET
2910 FOR S=0 TO Z
2920 IF WAT(S)<1 AND (ATT(0,S)>0 OR ATT(1,S)>0) THEN GOSUB 3000:GOTO 2940
2930  WAT(S)=WAT(S)-1
2940 NEXT S
2950 GOSUB 3300
2960 GOTO 1000
3000 REM NEW POSITION SET OF ATTACKER FLEET
3010 IF (S(AX(S),AY(S)) AND 1)=1 THEN 3200
3100 REM SET MOVE
3110 GOSUB 7000
3120 S(AX(S),AY(S))=S(AX(S),AY(S)) AND &HFFD
3130 FOR I=0 TO STP(S)
3140  READ AX(S),AY(S)
3150 NEXT I
3160 STP(S)=STP(S)+1
3170 IF AX(S)=7 AND AY(S)=14 THEN 6700
3180 RETURN
```

●ビデオゲームのスターフォースでは3番目の砂漠にあるシーラカンスの化石の右端を8発撃つとターゲットが出現し、さらに8発撃てば100万Ptsボーナスがもらえる。テレホビー版ではどうかな?(青森県・坂本孝志・16歳)

●なぜMSX版には、ブラックオニキス、ファイヤークリスタル、ドラゴンスレイヤー、サンダーフォース、新竹取物語、ウイングマン、ちまちまはでないのだ！ ひいきだ!!（北海道・佐藤勝美）

```
3200 REM BACK STEP OF ATTACKER
3210 IF CMM(S)=1 OR (CMM(S)=0 AND RND<.5) THEN RETURN
3220 STP(S)=STP(S)-2
3230 IF STP(S)<0 THEN STP(S)=0
3240 GOTO 3100
3300 REM WRITE OF ATTACKER
3310 FOR I=0 TO Z
3320 IF (ATT(0,I)>0 OR ATT(1,I)>0) AND WAT(I)<1 THEN S(AX(I),AY(I))=S(AX(I),AY(I
)) OR 2
3330 NEXT I:RETURN
3400 REM WRITE OF DEFENDER
3410 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
3420  IF DFX(I,J)<0 OR DFY(I,J)<0 THEN 3440
3430  S(DFX(I,J),DFY(I,J))=S(DFX(I,J),DFY(I,J)) OR 1
3440 NEXT J:NEXT I
3450 RETURN
3500 REM REPORT OF DEFENDER FLEET
3510 LOCATE 0,24:PRINT "** REPORT **"
3520 INPUT "PLACE / SHIP ";A$
3530 IF A$="P" OR A$="p" THEN 3600
3540 IF A$="S" OR A$="s" THEN 3800
3550 GOTO 3520
3600 REM POSITION REPORT
3610 INPUT "POSITION X ";X:X=INT(X):IF X<1 OR 20<X THEN 3610
3620 INPUT "POSITION Y ";Y:Y=INT(Y):IF Y<1 OR 20<Y THEN 3620
3630 IF S(X,Y)=0 OR S(X,Y)>3 THEN PRINT "NO SHIP ":RETURN
3640 IF (S(X,Y) AND 1)=1 THEN GOSUB 3700
3650 IF (S(X,Y) AND 2)=2 THEN PRINT "ENEMY FLEET IS FOUND !"
3660 RETURN
3700 REM DEFENDER FLEET REPORT
3710 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
3720  IF DFX(I,J)=X AND DFY(I,J)=Y THEN PRINT SHIP$(I,J);" ( ";LEFT$(K$(I)+"
   ",11);" ) :NUMBER ";J ELSE 3740
3730 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 3730
3740 NEXT J:NEXT I
3750 RETURN
3800 REM SHIP REPORT
3810 INPUT "KIND   ";K:K=INT(K):IF K<0 OR 1<K THEN 3810
3820 INPUT "NUMBER ";N:N=INT(N):IF N<0 OR Z<N THEN 3820
3830 X=DFX(K,N)
3840 Y=DFY(K,N)
3850 IF X<1 OR Y<1 OR 20<X OR 20<Y THEN PRINT "CAN'T COMUNICATION !":RETURN
3860 GOSUB 3700
3870 AC=0:AP=0:AF=0
3880 FOR I=0 TO Z
3890  IF AX(I)=X AND AY(I)=Y THEN AC=AC+ATT(0,I):AP=AP+ATT(1,I):AF=AF+ATF(0,I)+A
TF(1,I)
3900 NEXT I
3910 PRINT "ENEMY CRUISER      ";AC
3920 PRINT "ENEMY MOTHER SHIP ";AP
3930 PRINT "ENEMY FIGHTER      ";AF
3940 RETURN
4000 REM CLOSE COMBAT
4010 AC=0:AP=0:AF=0:DC=0:DP=0:DF=0:CA=0:CD=0:ANC=0:ANF=0:DNC=0:DNF=0:ATTACK=0
4020 ERASE TAR,BUSY:DIM TAR(1,Z),BUSY(Z)
4030 FOR I=0 TO Z
4040  IF DFX(0,I)=XX AND DFY(0,I)=YY THEN AC=AC+1:AF=AF+DFF(0,I):TAR(0,I)=1
4050  IF DFX(1,I)=XX AND DFY(1,I)=YY THEN AP=AP+1:AF=AF+DFF(1,I):TAR(1,I)=1
4060  IF AX(I)=XX AND AY(I)=YY THEN DC=DC+ATT(0,I):DP=DP+ATT(1,I):DF=DF+ATF(0,I)
+ATF(1,I):BUSY(I)=1:ATTACK=ATTACK-(ATF(0,I)>0)-(ATF(1,I)>0)
4070  CA=CA+DFB(0,I)*TAR(0,I)+DFB(1,I)*TAR(1,I)
4080  CD=CD+DFB(0,5)*ATT(1,I)*BUSY(I)+DFB(1,5)*ATT(1,I)*BUSY(I)
4090  ANC=ANC+DFC(0,I)*TAR(0,I)+DFC(1,I)*TAR(1,I)
4100  ANF=ANF+DFP(0,I)*TAR(0,I)+DFP(1,I)*TAR(1,I)
```

```
4110  DNC=DNC+DFC(0,5)*ATT(0,I)*BUSY(I)+DFC(1,5)*ATT(1,I)*BUSY(I)
4120 NEXT I
4130 TARGET=AC+AP:DNF=DNC+DF:ANF=ANF+AF:DNC=DNC+DF:ANC=ANC+AF/2:CD=CD+DF:CA=CA+A
F:GOSUB 6100
4200 GOSUB 4800
4210 LOSC=DMC:LOSP=DMP:LOSF=DMF
4220 SWAP AC,DC:SWAP AP,DP:SWAP AF,DF:SWAP ANC,DNC:SWAP ANF,DNF:SWAP CA,CD
4230 GOSUB 4800
4240 IF DC=0 THEN 4310
4250 DM=DMC/DC/3:IF DC=1 THEN DM=DMC
4260 FOR I=0 TO Z
4270  FF=DM*INT(1+RND*2):FP=FF*(1+RND)/2:IF FF>DMC THEN FF=DMC
4280  IF TAR(0,I)>0 THEN TAR(0,I)=TAR(0,I)+FP:DMC=DMC-FF
4290 NEXT I
4300 IF DMC>0 THEN 4260
4310 IF DP=0 THEN 4380
4320 DM=DMP/DP/3:IF DP=1 THEN DM=DMP
4330 FOR I=0 TO Z
4340  FF=DM*INT(1+RND*2):FP=FF*(1+RND)/2:IF FF>DMP THEN FF=DMP
4350  IF TAR(1,I)>0 THEN TAR(1,I)=TAR(1,I)+FP:DMP=DMP-FF
4360 NEXT I
4370 IF DMP>0 THEN 4330
4380 IF DF=0 THEN 4480
4390 DMF=INT(DMF):DM=DMF/TARGET/3:IF DM<1 THEN DM=1
4400 IF TARGET=1 THEN DM=DMF
4410 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
4420  IF TAR(I,J)=0 OR DFF(I,J)=0 THEN 4460
4430  FF=DM*INT(1+RND*2):FP=INT(FF*(1+RND)/2):IF FF>DMF THEN FF=DMF
4440  IF DFF(I,J)<=FP THEN GOSUB 4900 ELSE GOSUB 5000
4450  DMF=DMF-FF
4460 NEXT J:NEXT I
4470 IF DMF>0 THEN 4380
4480 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
4490  IF TAR(I,J)=0 THEN 4520
4500  TAR(I,J)=INT(TAR(I,J)-1-DFA(I,J)):IF TAR(I,J)<1 THEN 4520
4510  IF TAR(I,J)>=DFS(I,J) THEN GOSUB 5100 ELSE GOSUB 5200
4520 NEXT J:NEXT I
4530 ERASE DAM:DIM DAM(1,Z)
4540 IF AC=0 OR LOSC<=0 THEN 4600
4550 DM=LOSC/AC/3:IF AC=1 THEN DM=LOSC
4560 FOR I=0 TO Z
4570  FF=DM*INT(1+RND*2):FP=FF*(1+RND)/2:IF FF>LOSC THEN FF=LOSC
4580  IF BUSY(I)>0 AND ATT(0,I)>0 THEN DAM(0,I)=DAM(0,I)+FP:LOSC=LOSC-FF
4590 NEXT I:IF LOSC>0 THEN 4560
4600 IF AP=0 OR LOSP<=0 THEN 4660
4610 DM=LOSP/AP/3:IF AP=1 THEN DM=LOSP
4620 FOR I=0 TO Z
4630  FF=DM*INT(1+RND*2):FP=FF*(1+RND)/2:IF FF>LOSP THEN FF=LOSP
4640  IF BUSY(I)>0 AND ATT(1,I)>0 THEN DAM(1,I)=DAM(1,I)+FP:LOSP=LOSP-FF
4650 NEXT I:IF LOSP>0 THEN 4620
4660 IF AF=0 OR LOSF<1 OR ATTACK=0 THEN 4750
4670 DM=LOSF/ATTACK/3:IF ATTACK=1 THEN DM=LOSF
4680 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
4690  FF=DM*INT(1+RND*2):FP=INT(FF*(1+RND)/2):IF FF>LOSF THEN FF=LOSF
4700  IF BUSY(J)=0 OR ATF(I,J)=0 THEN 4730
4710  IF ATF(I,J)<=FP THEN GOSUB 5300 ELSE GOSUB 5400
4720  LOSF=LOSF-FF
4730 NEXT J:NEXT I
4740 IF LOSF>0 THEN 4660
4750 GOSUB 6000
4760 RETURN
4800 REM FIRE FACTOR SET
4810 IF CD=0 THEN FIRE=(CA*2)^(1/3) ELSE FIRE=(CA/CD)^(1/3)
4820 IF FIRE<1 THEN FIRE=1 ELSE IF FIRE>10 THEN FIRE=10
```

◑ファミコンギャラクシアンで音楽の鳴らし方を教えよう。方法はかんたん！ リセットボタンを10回押せばよい。また、音楽のとちゅうか、終わった直後にリセットを押すともう一度鳴り出すよ。（福岡県・田上直・15歳）

●任天堂さん、ナムコさん、ハドソンさん、ジャレコさん、コナミさん、エニックスさん、M-Aさん、アイレムさん、タイトーさん、デービーさん、サン電子さんありがとう!?（大阪府・柏原薫・15歳）

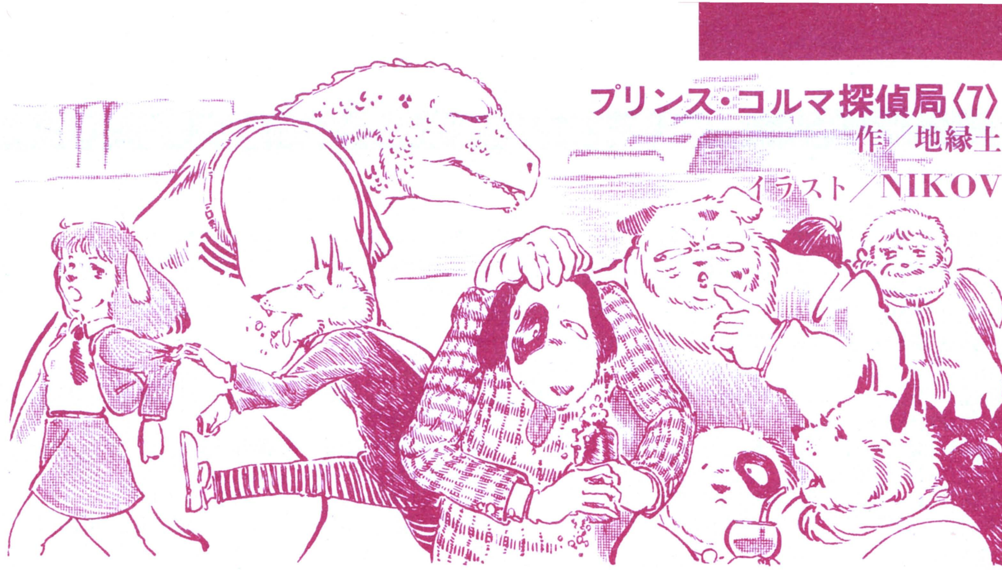

```
4830 ANC=ANC*FIRE:DMF=ANF/6:IF DC+DP=0 THEN DMC=0:DMP=0:GOTO 4860
4840 DMC=ANC/2*(DC/(DC+DP)-RND*(DC>0))
4850 DMP=(ANC-DMC)*ABS((DP>0))
4860 RETURN
4900 REM FIGHTER ALL DESTROYED
4910 TARGET=TARGET-1:DF=DF-DFF(I,J):DFF(I,J)=0
4920 PRINT "FIGHTER OF ";SHIP$(I,J);" ARE ALL DESTROYED !":RETURN
5000 REM FIGHTER DAMAGED
5010 IF FP=0 THEN RETURN
5020 DF=DF-FP:DFF(I,J)=DFF(I,J)-FP
5030 PRINT "FIGHTER OF ";SHIP$(I,J);" ";FP;" ARE DESTROYED !":RETURN
5100 REM SHIP SUNK
5110 DFS(I,J)=0:DFF(I,J)=0
5120 PRINT SHIP$(I,J);" IS SUNK !":S(DFX(I,J),DFY(I,J))=S(DFX(I,J),DFY(I,J)) AND
 &HFFE:DFX(I,J)=-1:DFY(I,J)=-1:RETURN
5200 REM SHIP DAMAGE
5210 DFS(I,J)=DFS(I,J)-TAR(I,J)
5220 PRINT SHIP$(I,J);" IS ";TAR(I,J);" DAMAGED !":RETURN
5300 REM FIGHTER OF ATTACKER ALL DESTROYED
5310 ATTACK=ATTACK-1:AF=AF-ATF(I,J):ATF(I,J)=0:RETURN
5400 REM FIGHTER OF ATTACKER DAMAGED
5410 AF=AF-FP:ATF(I,J)=ATF(I,J)-FP:RETURN
5500 REM SHIP OF ATTACKER SUNK
5510 IF ATT(I,J)=1 AND ATS(I,J)>0 THEN RETURN
5520 IF ATT(I,J)=1 THEN ATF(I,J)=0:ATS(I,J)=0
5530 ATF(I,J)=INT(ATF(I,J)*(ATT(I,J)-.5)/ATT(I,J))
5540 ATS(I,J)=INT(ATS(I,J)*(ATT(I,J)-.5)/ATT(I,J))
5550 PRINT "ENEMY FLEET SHIP SUNK !!"
5560 ATT(I,J)=ATT(I,J)-1
5570 IF ATT(0,J)<1 AND ATT(1,J)<1 THEN S(AX(J),AY(J))=S(AX(J),AY(J)) AND &HFFD:A
X(J)=-1:AY(J)=-1:PRINT "ENEMY FLEET NO. ";J;" ALL DESTROYED !!!"
5580 RETURN
5600 REM SUPPORT FIRE
5610 IF TAR(K,N)=1 OR F$<>"YELLOW" THEN 2200
5620 LOCATE 0,24
5630 FOR DY=0 TO 2:FOR DX=0 TO 2
5640  PRINT AIM(DX,DY);
5650 NEXT DX:PRINT:NEXT DY
5660 INPUT "DIRECTION ";D
5670 IF D<1 OR D=5 OR 9<D THEN 2200
5680 DX=(D-1) MOD 3
5690 DY=2-((D-1) ¥ 3)
5700 IF AIM(DX,DY)=0 THEN PRINT "NO TARGET !":GOTO 2200
5710 ANC=DFC(K,N)*(1-(RND<1/12)-(RND<1/36)*2)
5720 X=DFX(K,N)+DX-1
5730 Y=DFY(K,N)+DY-1
5740 ERASE BUSY:DIM BUSY(Z):AC=0:AP=0
5750 FOR I=0 TO Z
5760  IF AX(I)=X AND AY(I)=Y THEN AC=AC+ATT(0,I):AP=AP+ATT(1,I):BUSY(I)=1
5770 NEXT I
5780 PRINT "ENEMY SHIPS ";AC+AP
5790 PRINT "FIRE ON !!"
5800 TAR(K,N)=1
5810 DMC=ANC/2*(AC/(AC+AP)-RND*(AC>0))
5820 DMP=(ANC-DMC)*ABS((AP>0))
5830 IF AC>0 THEN DC=DMC/AC/3 ELSE DC=0
5840 IF AP>0 THEN DP=DMP/AP/3 ELSE DP=0
5850 ERASE DAM:DIM DAM(1,Z)
5860 FOR I=0 TO Z
5870  IF BUSY(I)=0 THEN 5920
5880  FC=DC*INT(1+RND*2):PC=FC*(1+RND)/2:IF FC>DMC THEN FC=DMC
5890  FP=DP*INT(1+RND*2):PP=FP*(1+RND)/2:IF FP>DMP THEN FP=DMP
5900  IF ATT(0,I)>0 THEN DAM(0,I)=DAM(0,I)+PC:DMC=DMC-FC
5910  IF ATT(1,I)>0 THEN DAM(1,I)=DAM(1,I)+PP:DMP=DMP-FP
```

```
5920 NEXT I
5930 IF DMC>0 OR DMP>0 THEN 5860
5940 GOSUB 6000:GOTO 2200
6000 REM DAMAGE REPORT
6010 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
6020  DAM(I,J)=INT(DAM(I,J)-DFA(I,5)*ATT(I,J)):IF DAM(I,J)<=0 THEN 6070
6030  ATS(I,J)=ATS(I,J)-DAM(I,J)
6040  IF ATT(I,J)<1 THEN 6070
6050  IF (ATT(I,J)*.25>ATS(I,J)/ATT(I,J)/ROOT(I) AND ATT(I,J)<>1) OR ATS(I,J)<1
THEN GOSUB 5500:GOTO 6040 ELSE PRINT "ENEMY SHIP ";DAM(I,J);" DAMAGED !"
6070 NEXT J:NEXT I
6080 RETURN
6100 REM IMFORMATION OF BATTLE
6110 BEEP:PRINT "BATTLE IN AREA (";XX;" - ";YY;")!"
6120 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO Z
6130  IF TAR(I,J)=0 THEN 6150
6140  PRINT SHIP$(I,J);"(";LEFT$(K$(I)+"          ",11);"):FIGHTER ";DFF(I,J)
6150 NEXT J:NEXT I
6160 PRINT "TOTAL CRUISER     :";AC
6170 PRINT "TOTAL MOTHER SHIP :";AP
6180 PRINT "TOTAL FIGHTER     :";AF
6190 PRINT "TOTAL ANTI SHIP   :";ANC
6200 PRINT "TOTAL ANTI FIGHTER:";ANF
6210 PRINT "ENEMY SHIPS       :";DC+DP
6220 PRINT "ENEMY FIGHTER     :";DF
6230 RETURN
6300 REM SELF DESTRUCTION
6310 IF F$="DESTROYED" THEN 2200
6320 LOCATE 0,24
6330 INPUT "SELF DESTRUCTION ";A$
6340 IF A$="N" OR A$="n" THEN 2200
6350 IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 6330
6360 PRINT "SELF DESTRUCTION !!!":BEEP
6370 X=DFX(K,N):DFX(K,N)=-1
6380 Y=DFY(K,N):DFY(K,N)=-1
6390 DFS(K,N)=0:DFF(K,N)=0
6400 S(X,Y)=S(X,Y) AND &HFFE
6410 ANC=(DFC(K,N)+DFF(K,N)/2+1)*10*(1-(RND<1/12)-(RND<1/36)*2):DNC=ANC
6420 ANF=(DFP(K,N)+DFF(K,N)+1)*10*(1-(RND<1/12)-(RND<1/36)*2):DNF=ANF
6430 AC=0:AP=0:AF=0:DC=0:DP=0:DF=0:ATTACK=0:CA=1:CD=1
6440 ERASE TAR,BUSY:DIM TAR(1,Z),BUSY(Z)
6450 FOR I=0 TO Z
6460  IF DFX(0,I)=X AND DFY(0,I)=Y THEN AC=AC+1:AF=AF+DFF(0,I):TAR(0,I)=1
6470  IF DFY(1,I)=X AND DFY(1,I)=Y THEN AP=AP+1:AF=AF+DFF(1,I):TAR(1,I)=1
6480  IF AX(I)=X AND AY(I)=Y THEN DC=DC+ATT(0,I):DP=DP+ATT(1,I):DF=DF+ATF(0,I)+A
TF(1,I):BUSY(I)=1:ATTACK=ATTACK-(ATF(0,I)>0)-(ATF(1,I)>0)
6490 NEXT I
6500 TARGET=AC+AP
6510 GOSUB 4200
6520 GOTO 2100
6600 REM PASS SET ROUTINE
6610 LOCATE 0,24
6620 PRINT "TURN IS ";TURN
6630 INPUT "HOW MANY TURN DO YOU WAIT ";PASS
6640 PASS=PASS+TURN+1
6650 PRINT "YOU ARE WAITING BEFORE ";PASS;" TURN !"
6660 INPUT "O.K. ";A$
6670 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 2900
6680 IF A$="N" OR A$="n" THEN PASS=TURN:GOTO 2200
6690 GOTO 6600
6700 REM ﾔｧｲ! ﾔｧｲ! ﾏｹﾃﾔﾝﾉ!! ｻﾞﾏｱﾐﾛ ﾃﾞｪｲ!
6710 CONSOLE 0,25:LOCATE 0,24
6720 FOR I=0 TO 24:PRINT:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:NEXT I
6730 BEEP
6740 WIDTH 40,25
```

◑エグゼド・エグゼス"トンボのナゾ"。正解は電源を入れてから入ったコインの数が16の倍数のとき現われ、最高256個目で16ぴき。その後0(ゼロ)にもどって繰り返す。(東京都・森山細道)

```
6750 LOCATE 0, 5:PRINT "          CONGRATURATION !!!":REM ﾋﾆｸﾀﾞﾖ !!
6760 LOCATE 0,10:PRINT "      YOUR PLANET IS BAKED UP !!!"
6770 LOCATE 0,15:PRINT "YOUR FLEETS ARE ALL SELF DESTRUCTION !"
6780 LOCATE 0,20:PRINT "         PLEASE TRY AGAIN !!!"
6790 END
6800 REM SUPPORT FLEETS ARRIVE
6810 CONSOLE 0,25:LOCATE 0,24
6820 FOR I=0 TO 24:PRINT:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:NEXT I
6830 BEEP
6840 WIDTH 40,25:PRINT "        SUPPORT FLEETS ARRIVE !!!"
6850 LOCATE 0, 5:PRINT "           CONGRATURATION !!!"
6860 LOCATE 0,10:PRINT "        YOUR PLANET IS SAVED !!!"
6870 LOCATE 0,15:PRINT "ENEMY FLEETS ARE ALL SELF DESTRUCTION !"
6880 LOCATE 0,20:PRINT "        YOU ARE GOOD ADMIRAL !!!"
6890 END
6900 REM ALL ATTACKER DESTROYED
6910 CONSOLE 0,25:LOCATE 0,24
6920 FOR I=0 TO 24:PRINT:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:NEXT I
6930 BEEP
6940 WIDTH 40,25
6950 LOCATE 0, 5:PRINT "        CONGRATURATION !!!"
6960 LOCATE 0,10:PRINT "     YOUR PLANET IS SAVED !!!"
6970 LOCATE 0,15:PRINT "ENEMY FLEETS ARE ALL DESTROYED !"
6980 LOCATE 0,20:PRINT "     YOU ARE GOOD ADMIRAL !!!"
6990 END
7000 REM COURSE DATA SELECT
7010 ON COC(S)+1 GOSUB 7040,7050,7060,7070,7080,7090,7100,7110,7120,7130,7140,71
50
7020 RETURN
7030 REM MOVING.DATA
7040 RESTORE 7040:RETURN:DATA 2,1,2,2,2,3,2,4,2,5,2,6,2,7,2,8,2,9,2,10,3,11,4,12
,5,13,6,14,7,14
7050 RESTORE 7050:RETURN:DATA 7,1,7,2,7,3,7,4,7,5,7,6,7,7,7,8,7,9,7,10,7,11,7,12
,7,13,7,14
7060 RESTORE 7060:RETURN:DATA 14,1,14,2,14,3,14,4,14,5,14,6,14,7,14,8,14,9,14,10
,14,11,13,12,12,13,11,14,10,15,9,15,8,15,7,14
7070 RESTORE 7070:RETURN:DATA 20,9,19,9,18,9,17,9,16,9,15,9,14,9,13,9,12,9,11,9,
10,9,9,10,8,11,7,12,6,13,7,14
7080 RESTORE 7080:RETURN:DATA 20,17,19,17,18,17,17,17,16,17,15,17,14,17,13,17,12
,17,11,17,10,17,9,17,8,16,7,15,7,14
7090 RESTORE 7090:RETURN:DATA 20,11,19,11,18,11,17,11,16,11,15,11,14,11,13,11,12
,11,11,12,10,13,9,13,8,13,7,14
7100 RESTORE 7100:RETURN:DATA 1,20,2,19,3,18,4,17,4,16,4,15,5,14,6,15,7,14
7110 RESTORE 7110:RETURN:DATA 14,1,14,2,14,3,14,4,14,5,14,6,14,7,14,8,14,9,13,10
,12,11,11,12,10,13,9,14,8,15,7,14
7120 RESTORE 7120:RETURN:DATA 20,9,19,9,18,9,17,9,16,9,15,9,14,9,13,9,12,9,11,9,
10,9,9,10,8,11,8,12,8,13,7,14
7130 RESTORE 7130:RETURN:DATA 20,17,19,17,18,17,17,17,16,17,15,17,14,17,13,17,12
,17,11,17,10,17,9,16,8,15,7,14
7140 RESTORE 7140:RETURN:DATA 6,20,6,19,6,18,6,17,6,16,6,15,7,14
7150 RESTORE 7150:RETURN:DATA 1,11,2,11,3,11,4,11,5,12,6,13,7,14
7160 REM ｺｺﾏﾃﾞｶﾞ MAIN ROUTINE。ﾃﾞﾓ DEBUG ｶﾞﾗｸﾀﾞｶﾗ ｱﾄｽｺｼ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ !!
10000 REM ERROR ROUTINE AND DEBUG ROUTINE
10010 CONSOLE 0,25
10020 LOCATE 0,24
10030 PRINT "ERROR ";ERR
10040 PRINT "ERROR LINE ";ERL
10050 ON ERROR GOTO 0
10060 STOP OFF:STOP
10070 END
10080 REM ｺﾞｸﾛｳｻﾝ !! ｺﾚﾃﾞｵﾜﾘﾃﾞｽ
```

◐近所のゲームセンターで30歳ぐらいの人が毎日ショーリンズロードをプレイしに来るんだけど、その人のゲームプレイ中の顔は、ゲームの主人公にとってもよく似ているので、その表情を見ているほうがゲームするより面白い。(神奈川県・鈴木雄一・16歳)



プリンス・コルマ探偵局〈7〉
作／地緑土
イラスト／NIKOV

「罠の惑星」の不敵な標的

バルネアの刺客を迎えて、コルマ絶体絶命!?

消すか、消されるか——復讐に燃えるシギリア・ギルダー支社とコルマの決死の戦いが、今始まった。

対決

周回軌道上の可愛い蝸牛号のセンサーに、シギリアの艦隊が映し出されていた。

「チーフ、旗艦と連絡がとれました。艦長が出ております」

艦橋の正面メイン・パネルに映し出されたバルネア司令官は、コルマにとっては巨大なゴキブリとしか見えなかったが、どことなく威厳があり流暢なギルダー語からしても司令官然としていた。

「ようこそ、我が惑星へ。私がコルマ・ドブノイ。君たちの標的だ」

「艦隊司令官、ギガグネガ・ジュギゲズザだ。君たちはその小さな艦艇で対抗するつもりか？」

「司令官、お相手するのは私ひとりだけだ。舞台は我が惑星の本部基地。貴殿がお相手かな？」

「否、部下が5人待機している」

「では、その精鋭部隊に伝えられよ。『我が惑星は自由の殿堂だ。床に唾をはこうが、猫を山賊呼ばわりしようが自由だ』とね」

「確かに伝えよう」

「では、オーバー・アンド・アウト」

コルマはひとりで貝殻号に乗り込み、惑星上に降下した。しばらくして、1機のシャトルがバルネア艦隊から発進して、コルマの後を追った。

「"猫"って何かしら？　そんなものあった？※」

「さぁ、何でしょうねえ。ミス・ストロー、貴女は心配ではないのですか？」

「あん畜生のことが心配かって？　そんなわけないじゃん。あいつはそう簡単にくたばりっこないわよ」

「確かに、プリンスはコマンド部隊の英雄でしたが……」

コルマは部屋にあるコンソールで、刺客たちの動きを追っていた。

「ほうほう、たいしたもんだ。さすが精鋭部隊。この罠の中を平気で通り抜けてきやがる、ヤベエな……。まだひとりしか殺られてねえや」

彼はガランとした部屋でひとり、安楽椅子に座っていた。膝の上に1丁のライフルが置かれていたが、その他に武器は一切なかった。部屋の床、天井、壁、すべてブ厚い板が張られてあり、木の香りが充満していた。

「やったぜ、ふたり目だぜよ。この調子だと、3人そろってここまで来ちまいそうだな」

小一時間あと、3人の刺客がコルマの待つ部屋の前まで来た。小型爆弾で扉を破壊すると、飛び込むように侵入して来て、4～5メートル間隔で散開した。ひとり対複数の鉄則であり、他のふたりが殺られても残りのひとりが標的を倒すという、バルネアの信念を示す行動であった。

ライフルを腰に構えながらも撃ってこないコルマに対峙して、なぜか刺客たちは自ら口火を切ろうとはしなかった。

「ようこそ、我が城へ。何もないところだが、まぁ、くつろいでくれたまえ」

3人は油断なく防毒マスクをはずした。

「心遣い感謝する。部屋中が木の香りで満たされているだけで十分だ。金臭い空気には、飽き飽きしていたところだ」

「お楽しみのところさっそくで悪いんだが、死んでもらうぜよ」

引き金にかけた指が白くなった。

「見たところ、そのライフルは旧時代の高速弾射出兵器らしいな。それも自動装填連発式ではない。我々3人をその銃で同時に撃てるかな？」

3人は間隔を詰めないように注意しながら、ジリジリと詰め寄ってきた。

「対光線兵器用シールドを張っているとよんで、高速弾を選んだんだが、あいにく単発しかなくてな」

銃を構え、なおも近づいてきた。

「貫通力を増そうっていうんで、銃身を切ったんだが、3人も生き

※猫　ストローたちは存在そのものを知らない。

残るとは予定外だったぜよ。俺も運が尽きたな」
引き金を引くより一瞬早く、3人は動いた。弾丸をよけて伏せながら撃つ姿勢をとろうと、身体を前に投げ出した。銃口が爆発した。

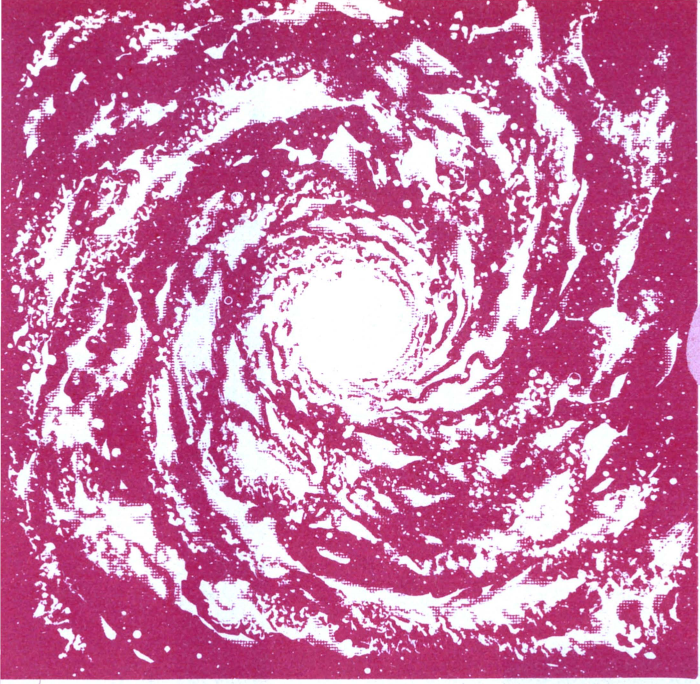
脅迫

「艦長、間もなくやって参ります」
「そうか」
司令官ジュギゲズザは力なく答えた。任務のあとにまま感じることなのだが、今回はとくに気が滅入っていた。
「艦長」
「通せ」
帝国陸軍機動歩兵特殊コマンド部隊の完全装備で部屋に踏み込んで来た彼の右手には、3本の角が握られていた。
「艦長、このたびはまことに御愁傷さまです。5名の隊員のみなさまのことは、まことにお気の毒でした。せめて遺角をと思ったのですが、2名の分は跡形もなく熔けてしまわれましたので、仕方なく3名の方々の角を持って参りました。けずり取るのに苦労しました」
彼は机の上に角を放り出し、奇声を耳にするやいなや身体をひねって身を沈めた。艦長の制止を聞かず、仲間の仇を討とうと背後から襲ってきた兵士が視界に入ると同時に、腰に構えていた銃口が爆発した。
「部下の教育は、もう少ししっかりやっておいてほしいぜよ。貴下の部屋を血で汚し、破損させてしまったことに対しては謝罪する」
全身にバルネアの黄緑色した血漿を浴びて立ち上がったコルマの姿は、白煙を上げている彼の銃口の何倍も、バルネア兵士たちを恐怖におとしいれた。
「そんなことより、早く出ていってくれ。刺客で失敗した以上、貴殿の身に何かあれば、私の責任になる。部下を押さえている間に、早くこの艦から立ち去ってほしい」
「その言葉を待っていたのよ。俺を殺ろうとして、成功した野郎は宇宙中ひとりもいやしない。あんたの失敗じゃない、引き受けた奴の失敗だぜよ。では、グッド・ラック！」
コルマに撃たれた兵士は数メートルも吹き飛ばされ、四肢は部屋中に散乱していた。
「艦長、あんな武器は見たこともありません」
「こんな死にざまのバルネアもな。今後、コルマ・ドブノイの暗殺は引き受けたくないものだ」

シギリア・ギルダー支社のあるタルランⅣは、都市がひとつあるだけでそれ以外はすべて砂漠という無味乾燥な惑星だ。だが、夜ともなれば活気に満ちあふれていた。
「あっちこっち騒がしいわね。いったい何してるの？」
「さぁ……、何をしているのでしょう？」
「シギリアってのは、2種類いてね――売られていく勇敢な奴と、そいつらを売っている不真面目な奴さ」
「酒場で騒ぎ狂っているのが、不真面目ってわけ？」
「毎晩、酒を飲んでは、曲に合わせて吼えてるのさ」



都市は本部のまわりを繁華街、またその郊外に住宅地区と同心円状に配置されていて、彼らは目抜き通りを本部へ向かって歩いていた。平屋建てばかりの都市の中央に数十階建ての本部がそびえている。コルマ曰く〝画鋲都市〟である。彼以外にはその意味が理解できずにいたが――画鋲というものを知らなかったので。
「受付、支社長に取り次げ！」
「失礼ですが、どなた様でしょうか？ 支社長はすでに退社しております」
「コルマ・ドブノイ。名前を伝えれば、飛んでくるぜよ」
受付犬はテレグラムに飛びついた。彼は他のメンバーをフロアに残し、ひとり何階にあるかわからない支社長室に通された。しばらくすると、ひとりのシギリア人が息せき切って部屋に飛び込んできた。
「お前が支社長か」
「あ、ああ。し、支社長だ」
「逃げなかったとは偉いねえ」
「な、何のことかね」
コルマは応接セットのソファから立ち上がると、支社長の座っているデスクの前に歩み寄った。
「しらばっくれちゃいけねえ。バルネアから連絡が入っているはずだ」
「ええ、届いてますよ」
「お前さんは知っていると思うが、復讐法には報復に失敗した場合の規定がある。標的となった者は、依頼した者に対して報復することができる、とな」
「知っております」
「では、命をもらおうか」
支社長は非常に落ちついていた。
「依頼主の前支社長は、先日本国へ戻りました」
「それがどうした」
「ギルダー空域から離れておりますので、当然ギルダーの法律は適用されません」
コルマは不敵な笑いを浮かべてデスクの上に腰を降ろし、何もない右手をひと振りすると、いつの間にかレイガンを握っていた。
「俺が知らねえと思ってんのか」
「どうして銃を⁉ 万全のチェックをしているはずなのに……」
支社長の鼻面をレイガンで楽しそうにペタペタとたたきながら、得意の凄味をきかせた。
「裁判ギルドには支社長名、つまり官職名で申請している。その場合、復讐法によれば報復の対象はそのとき在任している者となる。不在任の場合の規定もある。ギルダー支社ごと消えでもしない限り、俺の報復権は保証されている」
「不可能だ。銃を持ち込めるはずは絶対にない！」
「俺に不可能はないぜよ。ほら」
コルマは1発射ってみせ、デスクの3分の1を吹き飛ばした。
「たとえお前さんの代わりが来たとしても、そいつが俺の標的になるし、空席にしたとしても次席が殺られることになる。誰かが犠牲になるか、ギルダー空域から撤収するかのどちらかだ。もし……」
支社長は頭を抱えてデスクの下で震えていた。主人に対して忠実で、死をも恐れぬシギリアの姿は、そこにはなかった。
「俺の条件を飲めば、命は助けてやる。約束を違えぬ限りは、報復を見合わせてやるぜよ」（つづく）



MEGA ORBIS 作品募集

メガ・オービスのドラマをつくりあげるのは、あなただ!!

キミのつくった
ゲームプログラム、ストーリー、
イラスト、マンガを
待ってるよ！

「メガ・オービス」の世界を広げ、発展させていくのはあなたです。「メガ・オービス」は、読者の参加によってはじめて、より豊かな生き生きとした世界になることができるのです。

「メガ・オービス」の設定に基づくゲームプログラム、ストーリー、イラスト、マンガ、なんでもOK。どしどし応募して、編集室を投稿の山で埋めてください。もちろん、意見や希望も大歓迎です。あなたの参加を待ってます。

●88〜89ページの版図について

「メガ・オービス」では、1号から毎月、知的種族の版図（カラーイラスト）を分割して掲載しています。本号掲載分（88〜89ページ）は、図の⑦の部分です。

毎号の地図をつなぎあわせていくと、やがて「メガ・オービス」の全体像が見えてくるでしょう。

	②	③
⑤	①	④
⑦	⑥	

●特別大募集

「メガ・オービス」では、読者のみなさんによりよくこの世界を知っていただくために、種族ごとのくわしい紹介を行っています。

そこでみなさんから、各種族のメカやファッション等のデザインイラストを募集します。各種族のイメージをふくらませる作品を、どんどん送ってください。もちろん他の作品（プログラム、シナリオ、CG等）でも結構です。

優秀な作品を送っていただいた方には、版図内の星をひとつさしあげます。あなたも「メガ・オービス」の住人になりませんか!?

●投稿方法

投稿作品は、原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとっておいてください。

●プログラムは、テープに入れてください。プログラムの内容、説明、遊び方は原稿用紙3枚ぐらいにまとめてください。

●原稿には必ず、対象機種、使用言語（以上プログラムのとき）、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。

●あて先

〒102 東京都千代田区四番町2−1
㈱日本ソフトバンク・出版部
BEEP「メガ・オービス」係

メガ・オービス・スタッフ（LUMEN PARTY）から

●一留の小説家として、すでに誌上でデビューを果たしている私、地縁土が、ついに一留のプログラマーとしてデビューしました。一留一浪は当り前、てなもんや三度笠。

プリンス・コルマを読み飛ばしている君、今一度読み返してみたまえ、そこには一留一浪の悲哀と零落の反骨精神が満ちあふれているはずだ。創刊号でだしたプリンス・コルマのクイズに応募がないとは、非常に嘆かわしい（えっ、知らなかった？ 勉強不足ですよ）。君たちには推理力、思考力、創造力ってもんはないのかね。答えは明々白々なんだから、一留一浪の私に負けるとは、まったく情ない。

I just call to say I love you.

（地縁土）

●今回は、シミュレーションゲームを作ってみたけれど、どうだったかな？ ルールだけ読んで難しいと思わずに一度やってみてね。

しかし、最近はやたら寝不足でこの5日間で15時間しか寝なかった。これも、メガ・オービスとレポートと製図とのおかげですよ。まったく。

今後のメガ・オービスの予定としては、RPGやシミュレーションなどのゲームや、先月号のような大きめな種族紹介をやりたいと思っているのだ。メカのイラストばかりでなく、具体的な説明をつけた種族なんかも、投稿してもらいたいよ。

（LUMAS）

日本ソフトバンクの雑誌

好評発売中！



月刊　6月号　480円

Oh!PC

特集：おもしろ周辺機器大集合！

ねぇ、COBOLってどういうの？

ソフトの評論する

JX-WORD太郎

S-DOS80 Ver.2.0

PC-9801ゲーム「ナポレオン」

好評発売中！



季刊　第5号　480円

Oh! HIT BIT

MSX、SMC & Video

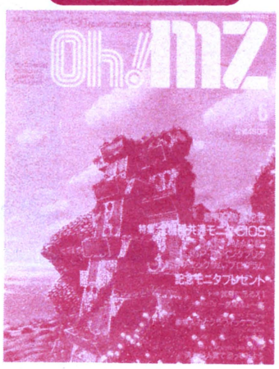
MSXひょうきん

コンセプト

MSX用グラフィック

ツール

好評発売中！



月刊　6月号　480円

Oh!mz

特集　全機種共通モニタ

CIOS記念モニタプレゼント

試験に出るX1

画像入力とグラフィックコピー

清水和人賞で迫ってみよう

好評発売中！



月刊　7月号　580円

Oh!16

OSだって

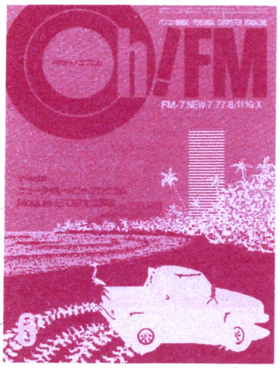
ライト感覚でいける

プレイMS-DOS

データの互換性を追う

100万人のMechanism

好評発売中！



月刊　6月号　480円

Oh!FM

特集：泣く子もだまれ！

これがアクションゲームだ！

ニュータイルペイントプログラム

Modula-2/09文法解説

裏RAMファイル

人間コンパイラ養成講座

好評発売中！



季刊　第11号　480円

Oh!HC

掲載プログラム活用レポート

マネジメントゲーム作成教室

BASICショートプログラム集

ユーザ対談学習塾とハンドヘルド

仮想スクリーンをコピーする

RC-20への転送プログラム

好評発売中！



月刊　7月号　580円

月刊情報処理試験

特集1：59年試験徹底分析COBOLはこうやれば必ず解ける！

特集2：《特種記述問題》攻略の重要ポイント①

特別付録　昭和60年度情報処理技術者試験案内書、受験願書、振替用紙、受験ガイド

好評発売中！



季刊　第6号　480円

Oh! PASOPIA

特集1：16BXをみる

パソピアビジネスレポート

特集2：パソピアオリジナルゲームオンパレード

続々登場!! Beepリーダーズサービス

Elekid フル回転!!

Beep掲載ゲームが10分で手に入る!!



5月8日よりスタートしたBEEPリーダーズサービスが、なかなか好評のようです。これまで、長いプログラムの打ちこみ、バグ取りで苦労していた人たちから感嘆の声で迎えられました。

なにしろ、全国のエレキッド設置店に行けば、約10分でBEEPに掲載されたゲームが手に入るからです。おまけに、1500〜2000円という低価格。品切れで手に入らないということもありません。

今すぐ、お近くのエレキッド端末設置店でご利用ください。

6月8日より(予定)

- ●マスターマインド(1月号)——1,800円
- ●CEK ONE(3月号)
  くじらの"たいよう君"のラブコールブーム
- ●マシン語チェックサム(2月号)
  これさえあればバグ取りもバッチリ

PC-88/mkII/SR

- ●A-MIDA(3月号)——2,000円
  極楽にいくか地獄にいくか、あみだで頑張れ!!
- ●FIRE LEADER(4月号)
  街角の爆弾を一刻も早く始末せよ!

X1

好評既刊

- ●タイタニア(5月号)——2,000円
  本格的宇宙航行シミュレーションゲーム

PC-88/mkII/SR

- ●ナイルギャモン(1月号)——1,500円
  コンピュータ版バックギャモン

X1

▼エレキッドとは▲

エレキッドとはNTTのスーパーコンピュータにパソコンソフトを登録し、必要なときに電話回線を通してひきだし販売するという、まったく新しい流通システムです。

エレキッド端末が設置してあるショップは、現在13店(別表参照)あります。このショップへ行けば、その場で確実にソフトを手に入れることができます。

エレキッドで取りあつかっているパソコンの機種は、つぎのとおりです。

●PC−9801、8801/mkII/SR、6001/mkII、6601

●FM−7、NEW7、77、8、11

●MZ−80B/K/C、2000/2200、700、1200、

●X1

右記のパソコンのテープ版のソフトウェアをあつかっています。

登録ソフトには、従来のパッケージソフトのほか、Oh!FM、Oh!PC誌上に掲載されたプログラムのリーダーズサービス(おもにユーティリティ)があります。

現在のエレキッドでは、ソフトの販売までに約10分の時間を要しますが、近日中には大幅なスピードアップが図られ、約3分ほどの待ち時間で購入できるようになります。また、メディアもカセットテープだけでなく、フロッピーディスクにも対応する予定です。ソフトの種類も、さらに充実していくでしょう。もちろん、端末設置店も順次増えるので、より近い販売店でもソフトの購入が可能になります。

高速データ通信や安価なメディアが実現すれば、エレキッドは将来、ソフト流通の主流になるものと予想されています。

エレキッド端末設置店

九十九電気札幌一号店	〒060	札幌市中央区南2条3丁目15-1
DAC　仙台東口店	〒980	宮城県仙台市東七番町25-24
西武百貨店　池袋店	〒171	東京都豊島区南池袋1-28-1
ヤマギワテクニカ	〒101	東京都千代田区外神田4-3-1
ラオックス　中央店	〒101	東京都千代田区外神田1-13-3
丸井　吉祥寺店	〒180	東京都武蔵野市吉祥寺南町1-7-1
すみやパソコンアイランド	〒420	静岡県静岡市七間町7
栄電社　本店テクノ館	〒450	愛知県名古屋市中村区名駅4-22-21
西武百貨店　大津店	〒520	滋賀県大津市におの浜2-3-1
J＆P　テクノランド	〒556	大阪市浪速区日本橋5-6-7
星電社三宮本店 コンピュータスペース	〒650	兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8
嘉穂無線カホマイコン センター福岡店	〒810	福岡県福岡市中央区天神2-4-27
ベスト電器　福岡本店	〒810	福岡県福岡市中央区天神1-9-28



ドラゴンスレイヤー
Dragon Slayer
魔宮の戦い

日本ファルコム
文＝西城　恵

●PC-8001mkIISR、PC-8801/mkII/SR、FM-7/NEW7/77、X1

ILLUST／M. YAMAMOTO

今回の徹底研究は、日本ファルコムの人気ソフト「ドラゴンスレイヤー」だ。怪物ひしめく迷宮を剣と魔法で生きのびていく、まさに血沸き肉躍るファンタジーゲーム。動きはリアルタイムのアクションゲーム、そして本人が次々と成長していくロールプレイの要素も加えられているんだ。
まずは、この世界に行き、いまだ帰らぬ一戦士の戦いぶりを見てくれ。

プロローグ

1

そこは、果てしなく石の壁が続く荒れた大地だった。彼は抜け殻のように道に横たわっていた。半透明の亡霊との戦いで、彼は大切なカギを奪われてしまったのだ。「ひとまず家に帰ろう。RETURN」と彼は唱えたが、あたりの景色は元のままだ。「そうか、魔法のツボはもう残っていなかったんだ。ダメだ、もう魔法は使えない。ツボの入っている箱を開けるカギも取られてしまった。どうすればいいんだ」

彼はトボトボと歩き出した。空を見上げると、焼けつくような太陽が輝いていた。そこにポツンと黒い点が現れると、見るみるうちに大きくなった。コンドルだ。コンドルは、彼めがけて急降下してくる。彼は逃げた。必死に走っていると、壁の間に裂け目が見えた。彼はその裂け目にとび込んだ。コンドルは追って来ない。

彼は今までさまざまな化け物と戦ってきた。コンドル、囚人、巨大な足、土人、魔法使い、ゴーレム、タモリ?　しかし、以前耳にしたドラゴン、これを倒さないかぎり、この地獄から抜け出すことはできないのだ。しかし、彼は疲れ切っていた。このまま死んだほうがどんなに楽か……。

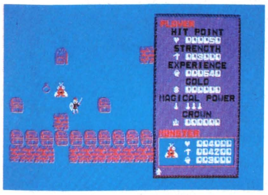
そう思ったとき、彼に話しかける声が聞こえた。「なんだ、こんなことであきらめてどうする！　自分で自分を見捨てたら、だれもお前を救うことはできなくなるんだぞ。立て、立って戦うんだ！」

そうだ、元の世界へ帰ろう。彼は気力をふりしぼり立ち上がった。

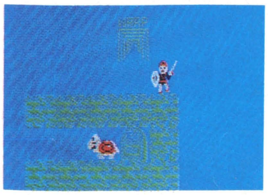
2

ドラゴンは眠っているようだ。その首は3つ。彼はそのうちのひとつにしのび寄ると、剣を振り上げ、力まかせに打ち下ろした。ザクッという手応えがあり、ゴロリと首は落ちた。あとの2つが目を醒まし、炎を吐きながら襲いかかってきた。しかし、彼はひるまず、残り2つの首も次々と打ち落した。

「勝った。これでこの地獄から抜け出せる」「よくやった」あの声だ。「ありがとう神よ」「私は神ではない」声が答えた。「私はお前の中にすむもう一人のお前だ」



▲マ、マズイ!!　いやなやつに出くわしたぜ。体力が50に……。



▲意気揚々と迷宮を進む。こんなモンスターも出てくるぞ。

Dragon Slayer 軽〜くウォーミングアップ



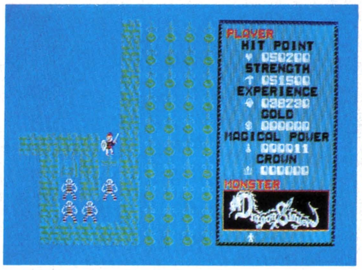
▲練習フェーズのオープニングシーン。剣が目の前に落ちてるぜ。

剣と魔法で敵をバッタバッタとなぎ倒すといっても、これは、ゲーム中盤以後のこと。スタート時には、盾とわずかな生命力だけがたよりだぜ。こんな程度で迷宮をウロウロしていたら、アッという間に怪物のエジキになっちまう。

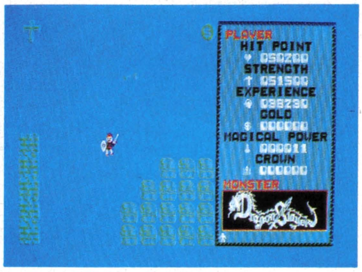
何回トライしてもすぐに死んじまうなんて奴ぁ、無鉄砲にあちこち突っこんでいってるからさ。そんな奴ぁ、練習モードで出直しな。こいつを使えば、ドラゴンスレイヤーの基本的な進め方はバッチリだぜ。

まず、ゲームがスタートしたら、下へ下へと、とにかく進む。そして魔法のツボをとって、すばやくRETURNキーを押す。RESTOREを実行すれば、練習モードに突入だ。オット、これはディスク版だけの話だぜ。カセット版の人は、涙をのんで記事だけ読んでくれ。といっても、ディスク版も、1回セーブしちまうと、この練習モードもオシャカになっちゃうから気をつけな。

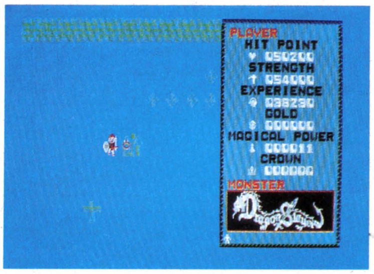
練習モードでは、家のまわりに必要なアイテムがコロがっている。だけど、本番ではこうはいかない。必死の努力が要求されるわけだ。アイテムについては下に表を作っておいたので参考にしてくれ。



▲十字架をつかった、初歩のいけす作りだ。こいつで経験UPだ。



▲チョット行くと、箱とカギだ。幽霊にとられる前に手に入れろ!!



▲指輪を持てば、引越し可能。パワーストンの近くまでいこうか。

進め方の基本は、なんといっても剣を手にいれることだ。剣さえ手に入れば、最初に会う怪物ぐらいなら、なんとか倒せるぜ。

次に、金貨を集めて家に持ち帰ることを忘れなさんな。生命力を上げてくれるぜ。地獄の沙汰もナントカしだいっていってね。あって困るもんじゃないさ。1〜2枚余分に持っていると、怪物に襲われたとき、金貨を取られるだけで助かるってもんさ。

さてさて、生命力に余裕が出てきたら、お次は、攻撃力を増やすこと。このあたりから、だんだんむずかしくなってくるんだ。というのも、攻撃力を増すパワーストンは1度に1個、しかも他のアイテムと同時には持てない。こいつを家まで持ち帰るのがひと苦労さ。

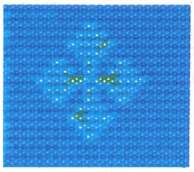
ポイントは、同時に持てない十字架、指輪、パワーストン、カギを、その特徴をみきわめながら、持ち代えることだ。これらを集めて、置き場所をよく頭にたたきこんでおきな。

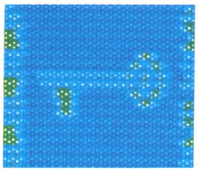
怪物を倒し、十分に経験を積んだら、3つ首のドラゴンを打ち倒せ！ 伝説の4つの王冠を手に入れるのはだれだ?!

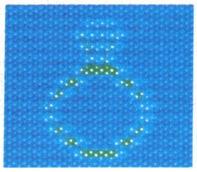
魔法

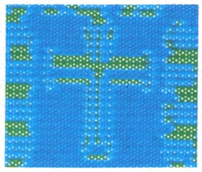
JUMP	どこかへメチャクチャ、テレポート。
RETURN	家に一瞬にして帰れるぜ。
MAP	この地図、ちょっと見にくい。
BREAK	壁をこわす便利な魔法。 } 魔法のツボはへらないぜ。
KICK	壁をケトバス魔法。 } 魔法のツボはへらないぜ。
	もう1つの使い方は、けった壁を怪物にぶつけるんだ。どんな怪物も一撃だぜ。ただしツボはひとつへる。
FREEZE	自分の手のとどく怪物を永久に凍らせる。
FLASH	閃光により、一定時間、敵を止めて、なぶり殺しじゃ〜。
FLY	一定時間、鳥に変身し、飛ぶことができる。アイテムさがしにちょうどいい。

アイテム

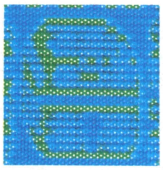

▲STRENGTHを上げるパワーストン。箱から出たら、8歩動く。その位置で開ければ、その箱からも出てくるぜ。

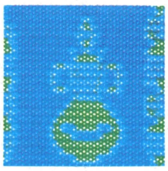

▲箱を開けるのに必要なカギ。こいつを手に入れるのが前半の大きな目的。持ってるときは、幽霊に御用心。

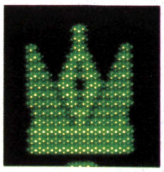

▲壁を押したり、家の引っ越しなどに、なかなか便利な指輪だが、あわてて、壁を押しすぎるなよ。

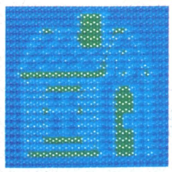

▲平和のシンボル十字架だ。いけすや金庫づくりには欠かせないぜ。最初は手近に置いとくほうが無難だぜ。

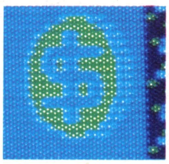

▲戦士の持ちものをねらって飛んでくる幽霊。こいつにカギを取られると頭にくる。フェイントで身をかわせ。

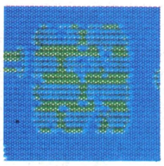

▲何が出るのか宝箱。ときには、亡霊にとりつかれ、魔法がきかなくなることも…。すぐ十字架でおはらいだ。

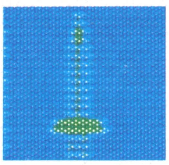

▲魔法を使うには、このツボが必要。怪物を攻める魔法はツボが欠かせないので、集めといて損はない。

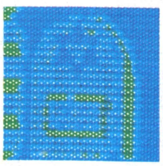

▲ドラゴンの宝箱から出てくるのがこれだ。王冠すべて集めて家に持ち込めば、1面クリア。次の面に挑戦だ。

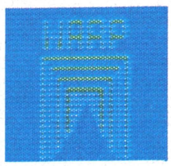

▲戦士の休息の家だ。生命力が経験値まではもどる。ドラゴンを倒すと、家から怪物がわいてくるんだ。


▲生命力をつける金貨。こいつを集めて、家に帰れば生命力がUP。どこの世界も先立つものは同じだネ。

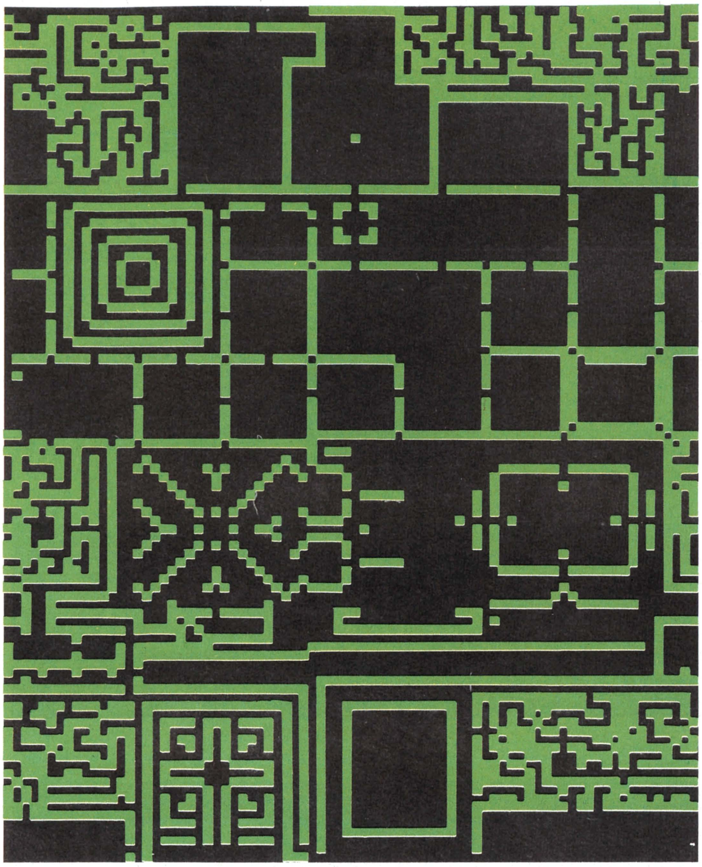

▲壁。最初は単なる障害物だ。しかし、指輪や魔法によって、守りや攻めに使えるぜ。あんまりくずしすぎるな。


▲フェーズの最初は、こいつを手にいれるために四苦八苦。殺せなければ、まずはダメ。要領よく手にいれよう。


▲怪物のわき出る墓石。ここから出た怪物を1匹殺すたびに、より強いのがわいてくる。いけすで処理しておこう。


▲遠くに移動できるワープホール。追いつめられたときにも使えるぜ。どこに行くのか、ちゃんと覚えとこう。

●フェーズ1マップ●

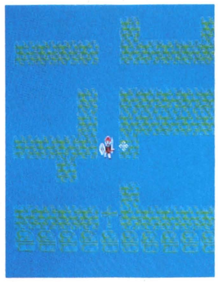


◀逆袋とじ。読みたくない人は折って袋にしてね。

Dragon Slayer

マップがなければ夜も日も明けぬ!?

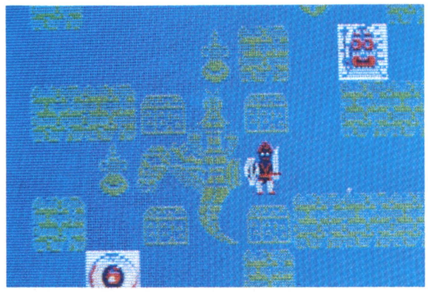
マップが命だぜ



▲パワーストン入手せり。家へ向かって、一目散。



▲まずは、フェーズ1に挑戦だ。早く剣を手に入れねば…。



▲黒コゲにされながらも、首をひとつ切り落としたぜ。あと一歩だ。

複雑に入りくんだ迷宮を歩きまわるには、地図は当然必要。マップの魔法はあるものの、全体を見わたせるわけじゃなし、ツボをひとつ使っちまうことになる。地図は頭の中にタタキ込んどきな。

フェーズ1

ドラゴンスレイヤーは、発売されてかなりたつゲームだ。1面ぐらい地図をのせてもよかろう。ということで、マップを見てくれ。この面では、剣は、ワープホールのすぐそばにある。それと地図の下には、パワーストンの宝庫があるぜ。十字架をうまく使うのがコツさ。

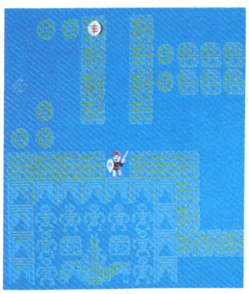
カギは、最初に見つかるものの、壁に囲まれていて近づけない。そのうち幽霊が持ち出してくれるから、根気が必要だね。

フェーズ2

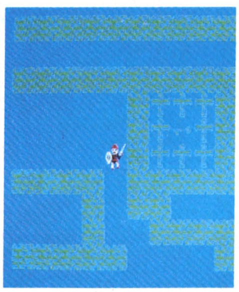
この面では、家がたくさんある。しかし、本物の家は、ひとつだけだ。ダミーの家に入ると、本物の家にテレポートされる。指輪を使って引っ越しすると、その家が本当の家になるって寸法さ。移動式ワープホールに使えるぜ。

また、この面には、やたらワープホールがある。「WARP」の文字のない偽のは、近くの本ワープホールへつながっている。ワープホールで囲まれた所もあるけど、飛んででもいきますかね。

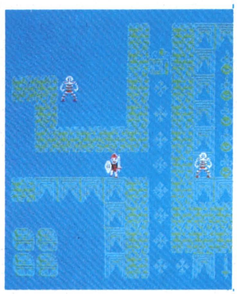
怪物は、ワープホールを無視してせまってくるから要注意。



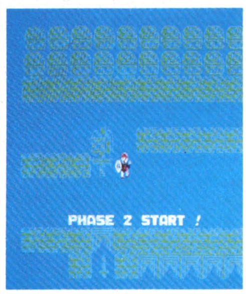
▲さ～て、どうやって入ったものか。2面目のドラゴン退治だ。



▲カギ見っけ。ここから考え出されたのが、金庫のワザだ。



▲パワーストンを持ったら、ダミーの家から即ワープだ。



▲これがフェーズ2のスタート。十字架の使い方がポイントだ。

フェーズ3

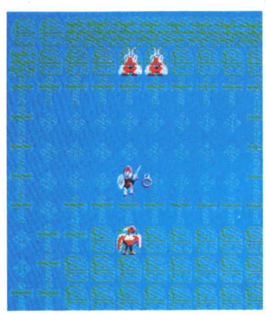
この面は、何となく倉庫番風。序盤の指輪で壁を動かす所がポイントだね。あわててミスすると、リカバーが大変だぜ。墓の集団が出てきてビビルけど、ほとんどダミーだ。

フェーズ4以後

フェーズ4ではマップを見ろ。まさにDRAGON SLAYER（竜殺害者）だとわかるはず。それ以外はそれまでのテクで十分。

フェーズ5。まだやってる途中だが、最初の動きがポイントだね。……

いったい何面あるんだ、コイツは。



▲パワーストンの大集団。家をもってこよ～っと。



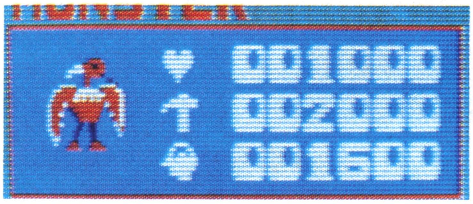
▲フェーズ3のスタート。この面は、落ちついてミスをするなよ。

Dragon Slayer ●ドラゴンスレイヤー

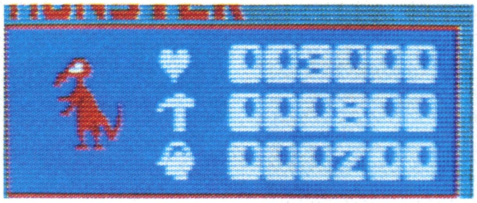
モンスター図鑑



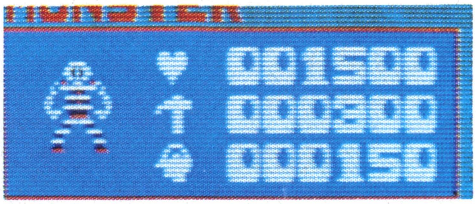
ドラゴンスレイヤーにおけるモンスターは、ようするに、経験をのばすための斬られ役なのである。でも情けは無用!! 最初はずいぶんイジメてくれるんだぜ。



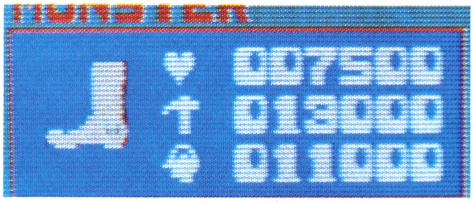
▲レグル。羽はあるのに飛べないチャンドラーみたいなやつだ。



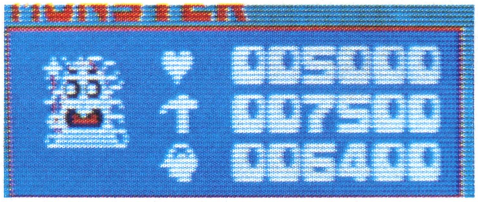
▲ティラノ。パワーストン1個以上は必要だ。剣もいるよ。



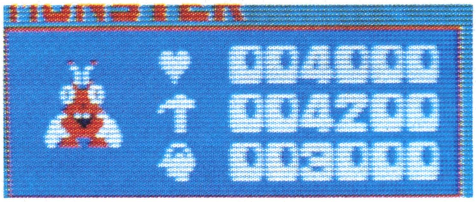
▲スケルトン。こいつは、素手でもなんとかなるぜ。



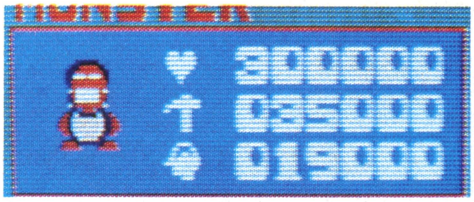
▲ピロエース（通称、足)。けっこう強くなってくる。つぶされるな。



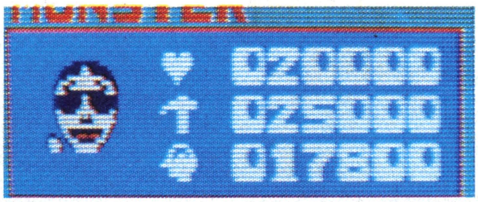
▲メントーナ。こいつは御用心。いつでも寄って来てツボを狙うぞ。



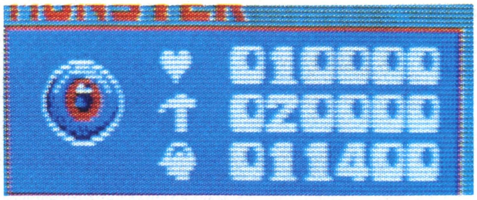
▲カニーラ。ウーム。どこかで見たことのあるキャラだな～。



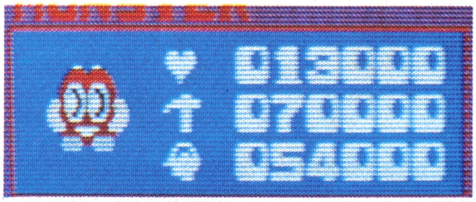
▲パブロモンキー（通称、土人)。STRENGTH を食うくせものだ。



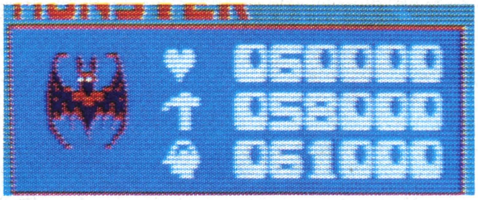
▲出た、富士通のタモリ。笑いながらの攻撃がシビア～だ。



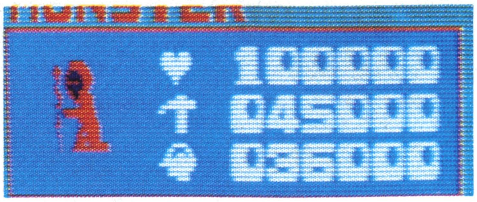
▲ビッグアイ。ギョロ目でせまってくる体の一部シリーズだ。



▲プータン。ビープ編集部の山幸彦がこれにそっくりだ。



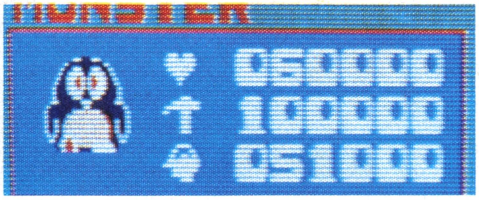
▲ブラックバット。迷宮を走りまわるコーモリ。光る目がブキミだ。



▲メイジ。別に魔法を使ってくるわけではないんだが………。



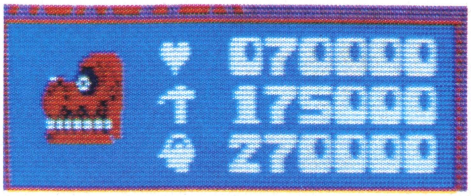
▲モニータ。出た！ コンピュータ時代のハイテックモンスターだ。



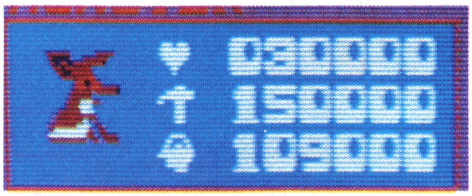
▲ペンタン。ビープ編集部の人気者ペンジンの遠い親戚らしい。



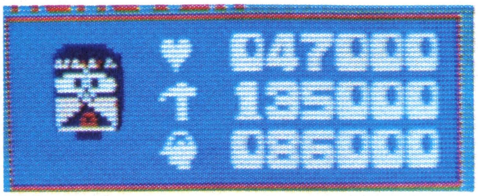
▲ダークエンジェル(通称、キメラ)。経験を食う変わりものだ。



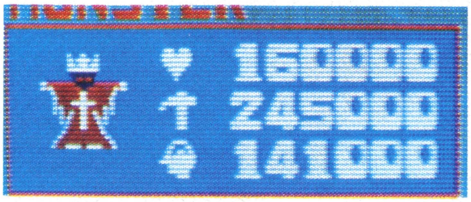
▲シシマイ(通称、ブル)。このあたりを一発で殺せれば相当なもの。



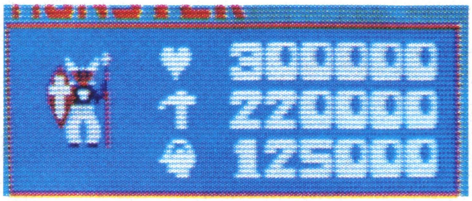
▲ウルフェン(通称、ワラビー)。㊇をおびやかしたカンガルーの一種。



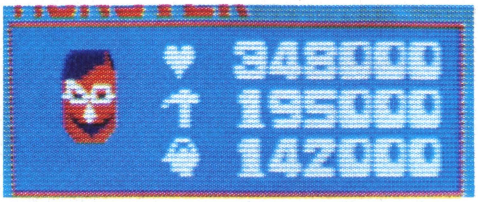
▲フランケン。「怪物くん」を思いだしたぜ。フンガ〰〰。



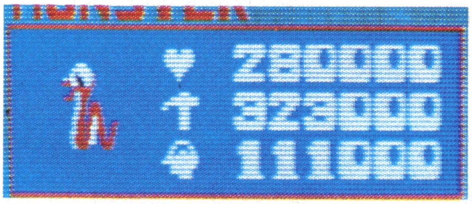
▲ミナクス。十字軍シリーズの2番手。王冠のあるわりには弱いぜ。



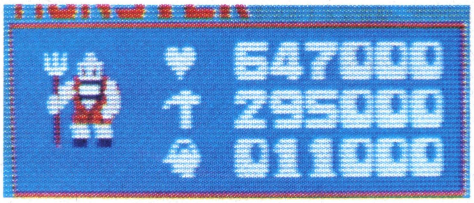
▲アグスティン。十字軍シリーズの先兵。いがいとすばやい。



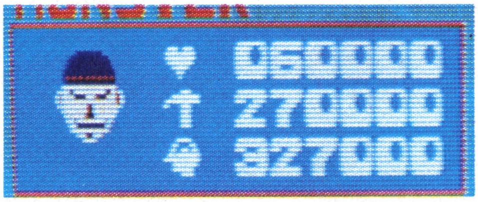
▲トウェンティワン。いかにもインテリ風。はやりのテッキーか？



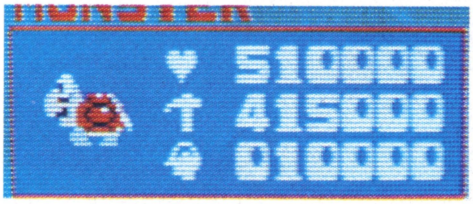
▲スネーク。やはり、ニョロニョロしたのはしまつがわるいぜ。



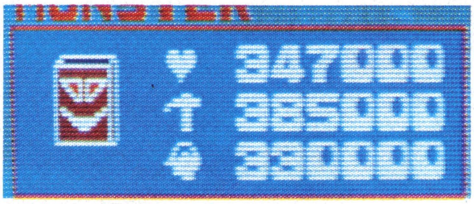
▲オーガー。3ツヤリですばやく突いてくる。攻撃力も大だ。



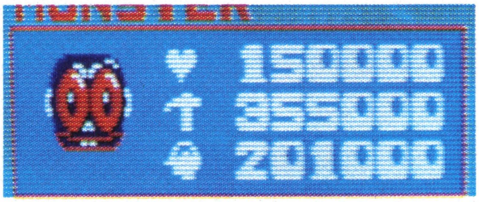
▲チンサン（通称、謎の中国人)。強いぜ。フリーズかキックだぜ。



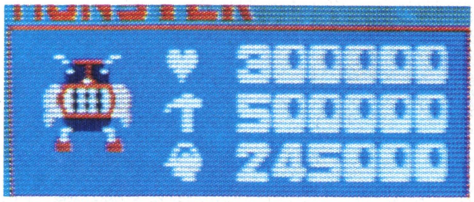
▲タトール。むかしの亀は、のろかった。しかし進化は着実に…。



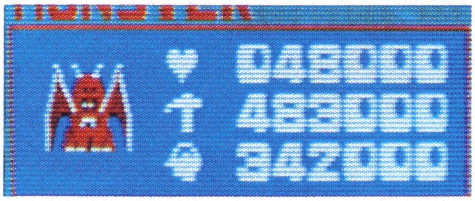
▲ヌリカベ。ムチャ強い。何発なぐっても死なない時は一時後退だ。



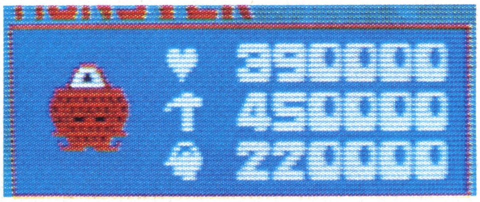
▲サンボ。血ばしる目球に出ッ歯2本。これは食人族にちがいない。



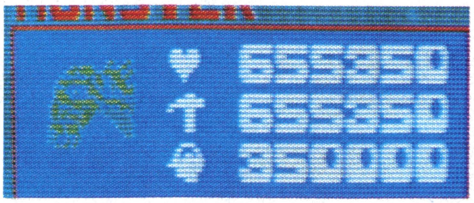
▲イージ（通称、ロボット)。ハイテックシリーズの第2弾。



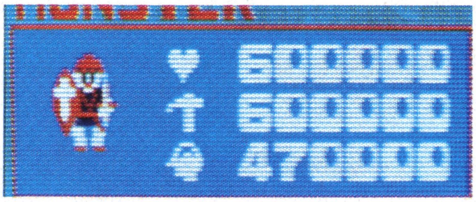
▲ラモス（通称、竜王)。知能はあっても生命力がね…。



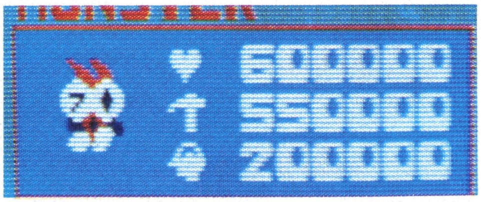
▲ヒトツメ（通称、ブンブクチャガマ)。体力がとりえだ。



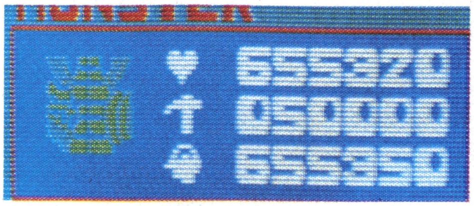
▲ドラゴンの首その1。顔つきが少しちがうだろ、攻撃力大だ。



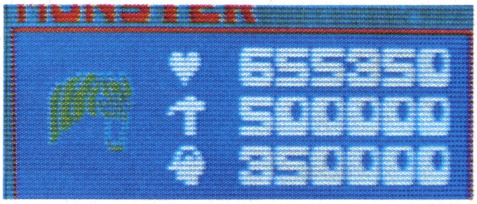
▲ゴースト・ナイト。ドラゴン級の強さ。キックで殺すぜ。



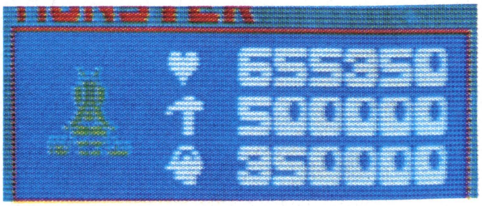
▲ピンキー(通称、ラビット)。オレはウサギに見えるんだがナ～。



▲ドラゴンの体。のこった体も殴れば反応するんだぜ。



▲ドラゴンの首その3。ナナメ位置に立って、切りつけろ。



▲ドラゴンの首その2。正面に立つと、炎の攻撃をうけるぜ。



必殺・必勝テクニック作戦

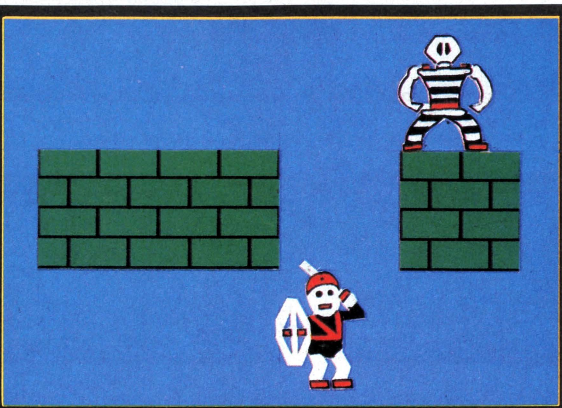
初級編

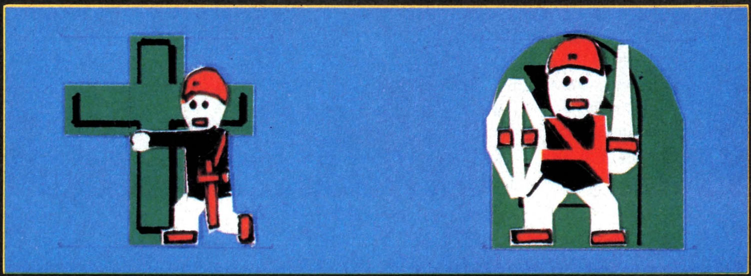
ドラゴンスレイヤーは、リアルタイムロールプレイングゲームだ。キー操作で行う小技や、頭を使った大技などテクが山もり。キミもドラゴンスレイヤーの完全征服を目ざして、テクをみがいてくれ！

死角で待って一撃加えるぜ

壁の切れ目は有効に利用しよう。角で待ちかまえて、するどく一撃。

刀ってけっこう重いんだぜ。立ち回りは、あわてたほうが負けだ。相手と向き合う一歩手前で立ち止まり、相手を待つゆとりがほしいもんだ。相手が一歩ふみ込んだとたん、一刀両断だぜ。

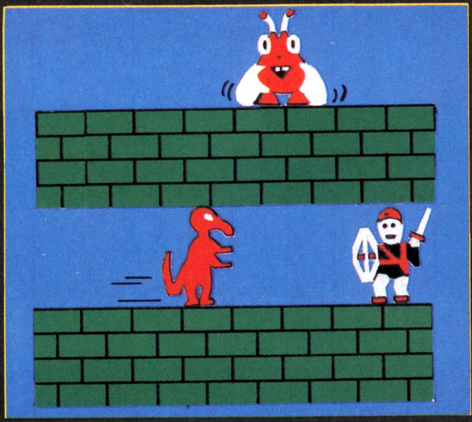




武蔵直伝、一本道殺法

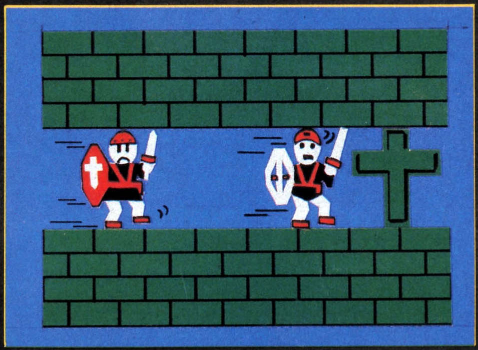
敵は、何百来ようとも、1対1なら恐れるに足らず…と武蔵はいったかどうかは、知らないが、一本道で敵を待てば、勝負はつねに、1対1だ。周りの敵は、ただウロウロするばかり。

この戦法は、後ろの守りがかんじんだ。十字架などで、しっかりブロックだぜ。



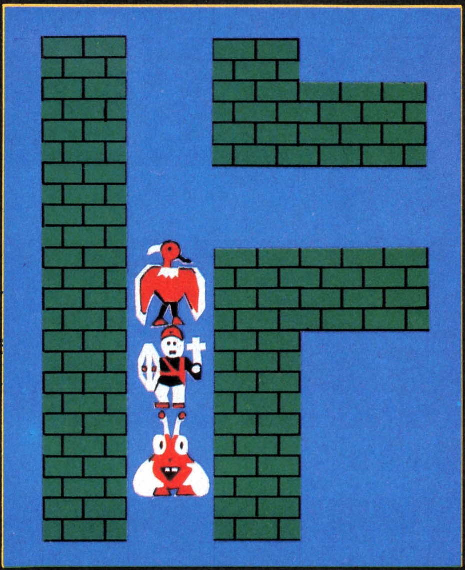
なにもしないぜ、ズボラ技

ドラゴンスレイヤーには特別な場所がいくつかある。まずは十字架の上。怪物どもは、十字架の上には乗れないし、攻撃もしかけてこない。こちらも攻撃はできないが、魔法は自由だ。次は墓の上。ここに陣どっていると、怪物を殺したとき、その墓から次の怪物がわくのを押さえられる。



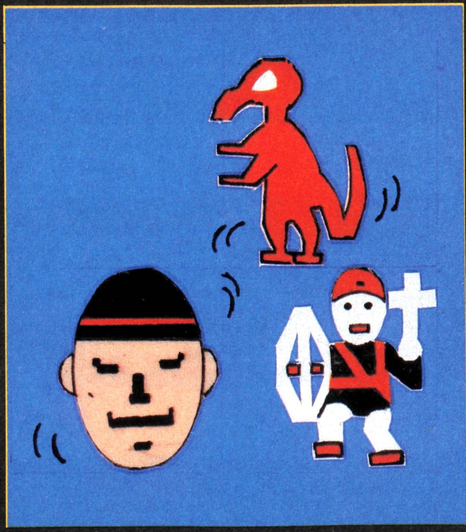
行きづまったら、初心に帰れ

十字架持ってウロウロしてると、攻撃はされないが、怪物はウジャウジャ寄ってくる。こっちからも攻撃できないから、狭い通路ではさまれたら手づまりになっちまう。そんなときは、十字架を手離してみるんだ。怪物どもは、あんまり寄ってこなくなる。すかさず十字架を持って移動!!



怪物生けどりトラップ作成術

怪物のなかには、土地や十字軍の兵士のように、やたら強くて、しつこく追いかけてくるたちの悪いのがいる。こんなときには、十字架利用のワナをしかけて、生けどりだ。入り口の栓も忘れちゃならぬ。指輪で壁を動かすか、十字架をもうひとつ用意しよう。



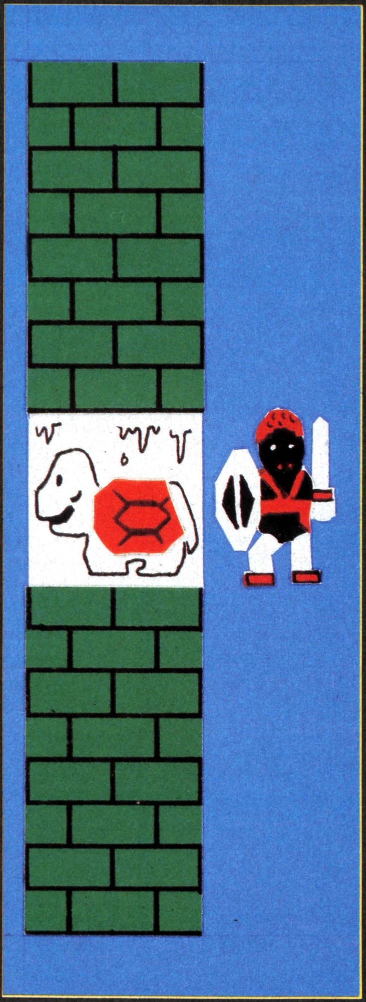
十字架もてば、平和の使者

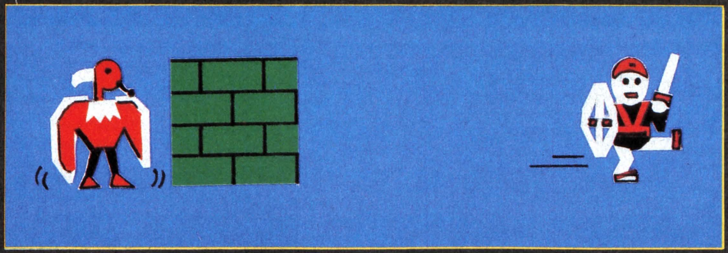
アイテムのうちのひとつ十字架は、平和のシンボルだ。これを持っていれば怪物は攻撃してこない。通路の途中に置けば、怪物もシャットアウトできる。とくにフェーズ2の最初では、十字架の使い方が大きなポイントとなるので、いろいろやって使い方をマスターすべきだ。

怪物、壁がわり作戦

フリーズって魔法は便利だぜ。手のとどく範囲の怪物どもを永久に凍りづめにできる。

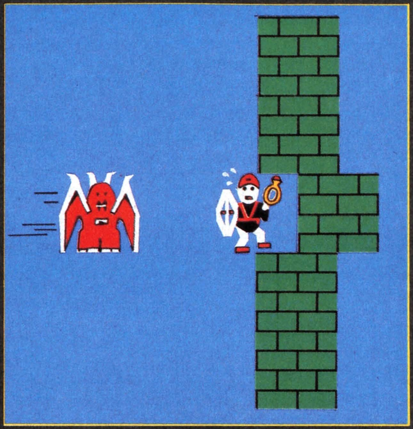
凍った怪物をイタブルのも楽しいが、ここは頭の使いよう。殺したところで、次が出てくるだけ。どんどん凍らせ数を減らせば、アイテムさがしもラクラクだ。壁のかわりにもなるんだぜ。





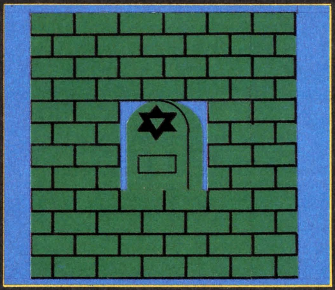
三十六計、逃げるにしかず

強い敵に会ったら、逃げの一手だ。ただメチャクチャに逃げてるようでは、まだまだ未熟。相手の追いかけてくるパターンを、逆手にとろう。壁や十字架を間に置いて、一気に引き離せ。敵が密集しているときは、どこかでヒマつぶしをしてくるといい。



指輪があればスタコラホイ

壁を動かせる指輪は、じつに便利なアイテムだ。とくに前半。壁をくずすブレークの魔法が使えないときや、ガイコツにとりつかれて、魔法が使えないときには絶対必要。かなわない敵に出会う前に、あらかじめ逃げ道を用意しておく、ぬけ目なさが必要だ。指輪の押しすぎに注意。



怪物はどこからくるの?

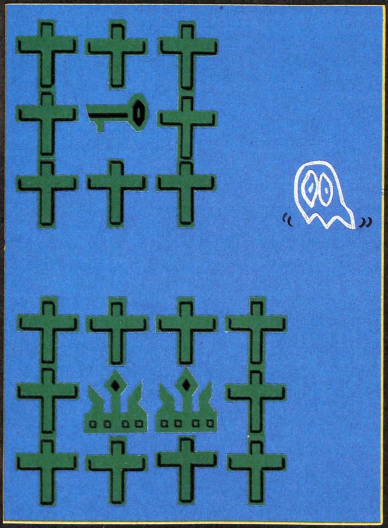
殺すたびに、次々と強い怪物が襲いかかってくる。いったいどこからくるんだと見ていたら、墓からわいてくるんだ。ひとつの墓から同じ怪物が4匹ずつ出てきて、殺されるたびに、その墓から1ランク上の怪物が出てくるわけだ。序盤でアイテムをひろうときに、壁で封じちまえ。



幽霊が出たらサイドステップ

やっと手にいれたカギ。調子よく箱を開けてアイテムを手にいれてると、どこからともなくブキミなクリック音。デ、デタ〜。幽霊だ!! 何度、カギを取られて泣いたことか。幽霊が来たら、すばやくサイドステップ。運悪く、持ち去られたら、その方向へすぐ追いかけよう。

上級編

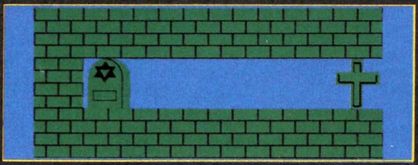


十字架の金庫的活用法

幽霊は、地面に置いているものも持ち去ってしまう。アイテムを拾いにいくため、カギを置いてチョット目を離すと、すぐカッパらわれちまう。そんなとき、十字架で囲っておけば大丈夫。これは、王冠集めにも使えるテクだ。ドラゴンを殺す前に、王冠置き場を作っておこう。

経験3万以下のいけす作戦

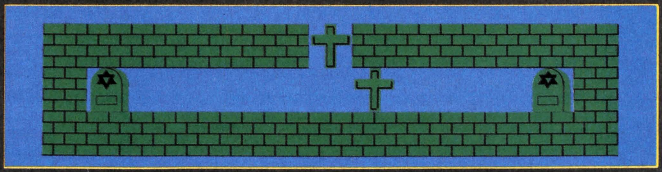
ドラゴンスレイヤーの最終目的であるドラゴンを殺すためには、経験をつむ必要がある。そのためには、怪物を殺しまくることだ。といっても広い迷宮を怪物目あてにウロウロなんてのはいただけないぜ。どうせ墓から出てくるんだから…というわけで考えられたのが「いけす」作戦だ。



墓をつないだマルチいけす作戦

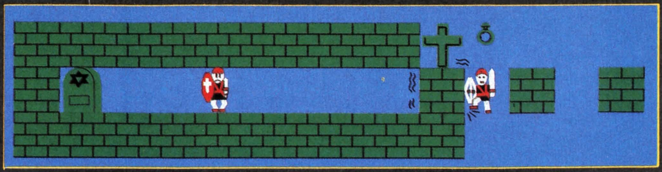
ひとつの墓から出てくる怪物は、せいぜい4匹。墓から墓へと、わたり歩くのもいいが、いっそのこと墓どうしをつないじまえってわけ。出入り口の十字架を忘れずに。

強い敵が出てきたときのために、とじこめ用の十字架もしっかり用意しとこう。



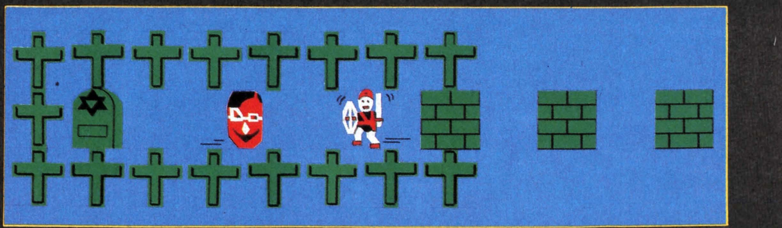
強力怪物いけす作戦

怪物を殺しまくって、経験が3万をこえると、ナナメ方向の移動や攻撃もできるようになるんだ。こうなるまで殺し続けると、怪物もなかなか手強くなってきて、いくらなぐっても死にゃしねぇ。そこで、キックで壁をけとばしてブッつぶす。そのための弾を用意したいけすだ。



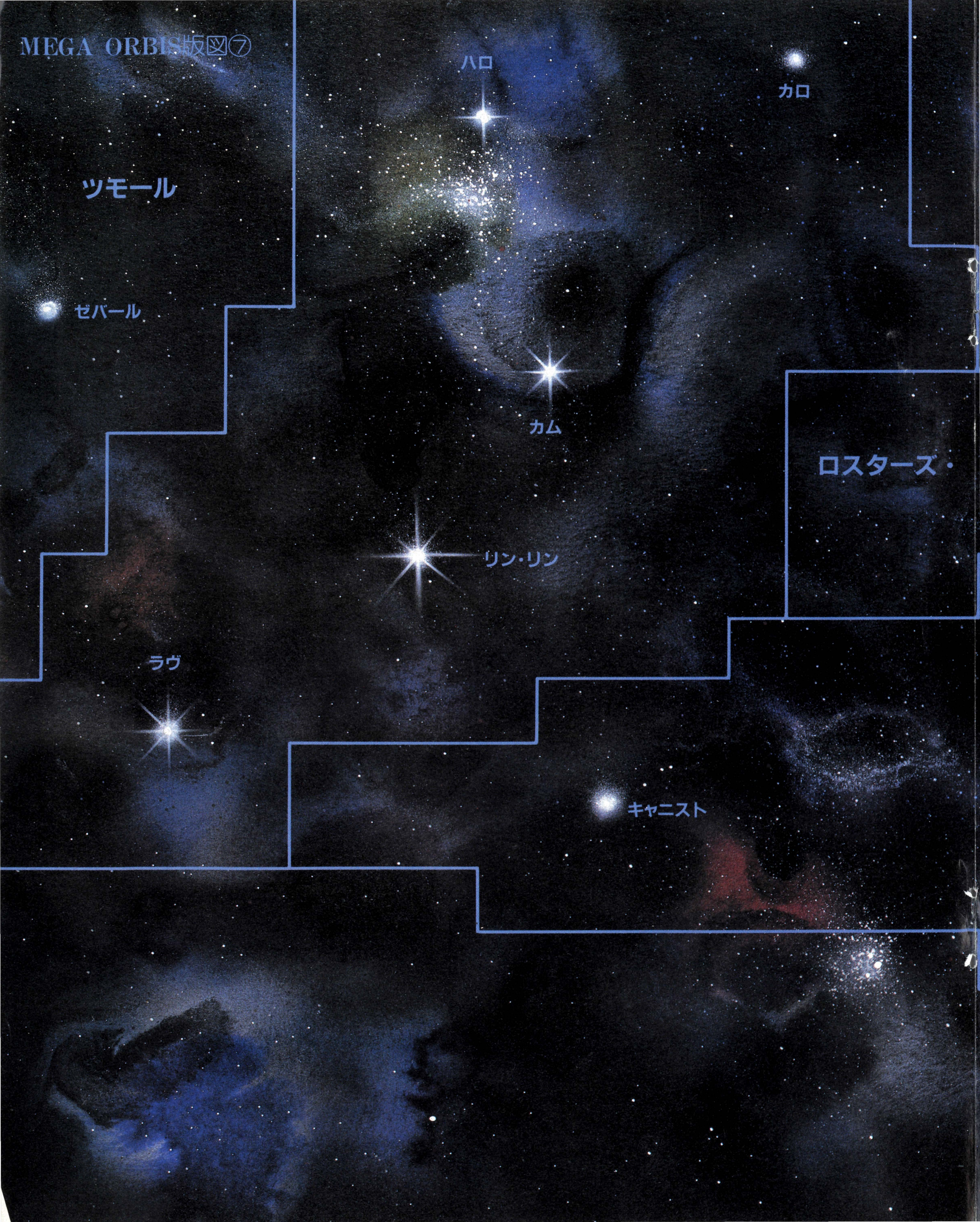
出入り自由の十字架いけす作戦

これは、フェーズ2のように、十字架がありあまっていないとできない技だ。どこからでも出入りできるので、怪物を選んで攻撃できるんだ。キック用の弾も、指輪でおしもどして、再利用できるし、いいことずくめだぜ。





マロン
ジョーター
ギルダー
エリア
レスト
ルベース
メルセデス
ネオ


MEGA ORBIS版図⑦
ハロ
カロ
ツモール
ゼバール
カム
ロスターズ・
リン・リン
ラヴ
キャニスト

TEDDY BOY BLUES
テディーボーイ・ブルース

セガ

文／氷水芋吉



本日のトップは……テディーボーイ・ブルース、石野陽子ちゃんです。どうぞお聞き下さい。

最近、ビデオゲームは行き詰まっているんじゃないか？　なんて考えてしまう今日この頃。夢中になれるゲームはないし、エポックメイキングなゲームもないから、自然とゲームセンターから足も遠のき、気分はブルーで滅入りがち。あ〜あ、面白いゲームが出ないかなぁ、な一んてところに僕の憂鬱を吹き飛ばすようなゲームが登場したんだ。その名も、テディーボーイ・ブルース。歌謡曲とタイアップしたアイディアはビデオゲームのニューウェイブ、てなわけなんだ。



このテディーボーイ・ブルースは、ナント、歌手の石野陽子（注・あの石野真子の妹で、歌謡界にデビューしたばかりの新人）のデビュー曲がゲームになっているのだからビックリ！　つまり、歌謡曲とビデオゲームのタイアップという企画で、湿りがちなゲームセンターの雰囲気に、はたして新風が吹くのかどうかワクワクもんだ。

どこかで見たような……

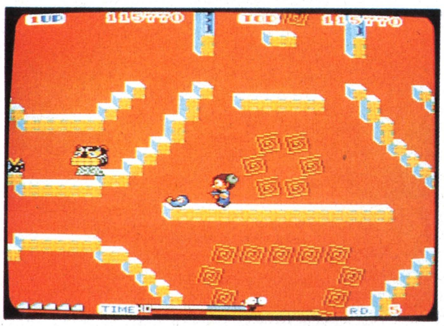
なにはともあれ、ゲームのデモを見て（聞いて？）みよう。デモ中に流れるメロディーは、当然のことながら、テディーボーイ・ブルース。そして画面では、ドット絵となった石野陽子が歌い、バックバンドを、ゲームでは敵役であるキャラクターたちが務めるというぐあいだ。これはやるっきゃない、てな感じで、コイン投入。

ゲーム自体はどこかで見たような……あっこれは、フリッキーじゃあないのか？　と思うのは、ボクだけじゃないだろう。そう、セガのヒット作、フリッキーに、そこはかとなく似ているのだ。もちろん、違うものなんだけどね。

余談になるけれども、ゲームメーカーには、各社独自のゲーム作りに関するノウハウ、つまり知識があり、それを使えばゲーム開発の期間も短くてすみ、開発費も押さえられる。だから、メーカーとしては似た部分を少し残しておきながら次のステップとする。これは、セガに限らず、どこのメーカーでもやっているようだ。たとえばナムコでも、マッピー、ドルアーガ、ディグダグIIでは、すべて共通の横スクロール技術を使っていたりするわけだ。

むやみやたらと攻めるのは㊎

話が少し横道にそれたみたいだ。



まずは敵を撃って……それから蹴飛ばすのか。シンドイもんやなぁ。

ほんじゃまぁ、ぼちぼちとゲームの内容を説明しよう。このゲームでのプレイヤーの目的は、出現する敵を、すべてやっつけることなんだ。その際に使う武器はマシンガンなんだけど、ただ撃つだけじゃあいけない。敵はマシンガンで撃たれると、小さくなって転がるので、プレイヤーは、そこを蹴飛ばさなければ得点にならないんだ。その得点は、まとめて蹴るほど高く、1個だけだと200点なのに、15個まとめて蹴れば、なんと一挙5000点!!　なるべくためてから蹴ろう。といって、欲をかいて蹴飛ばさないで放っておくと、敵は突如として目玉虫に変身！　最下段に飛んで行って、タイマーのグラフを喰い荒らしてしまうんだ。もちろん、グラフを全部喰われたら、プレイヤーは死んでしまうので注意しよう。

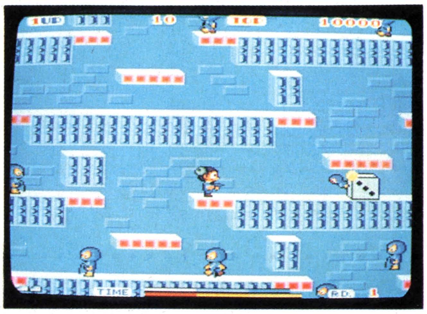
石野陽子ちゃんもゲームに挑戦

今、いちばん光っている女の子！　そんなニューアイドル石野陽子ちゃんのデビュー曲「テディーボーイ・ブルース」がビデオゲームになった。5月11日、東京は渋谷にあるセガのゲームセンターで開かれた新作発表会には、石野陽子ちゃんも出演。デビュー曲の「テディーボーイ・ブルース」、「さよならのバースデー」の2曲を歌った後、会場に集まった多くのゲームフリークたちとさっそくゲームにチャレンジ。ビデオゲームのキャラクタになった陽子ちゃんも、ゲームプレイのほうはあまり得意じゃないようだったけれど、カワイイキャラクターや、BGMにもう大感激！　会場から選ばれた腕利きの現役ゲーマーたちも、この日ばかりはなごやかムードでプレイしているようだった。キミも、ゲームセンターに行ったら、ぜひ彼女の歌を聞いてね。



プレイフィールド1 TO 15

ROUND 1



まずは小手調べのラウンド。ここでやられちゃ男がすたる（?）。

ROUND 2



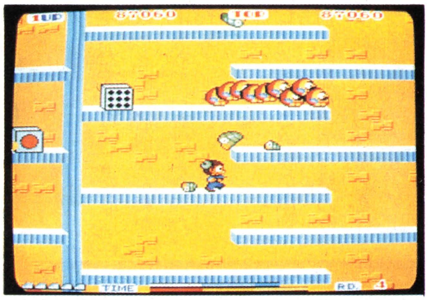
ナナメに横切る階段がクセモノ。あっ、後ろからダルマンが！

ROUND 3



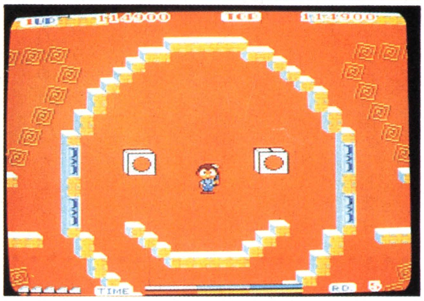
階段の途切れた部分に乗っかって、右を狙えばバッチリさ！

ROUND 4



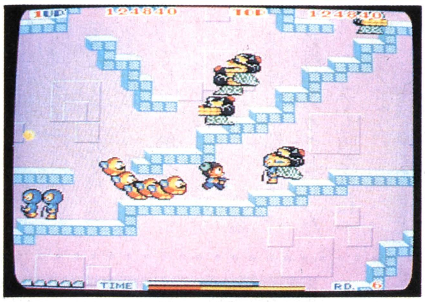
この面は、中央の細い通路で狙い撃てば楽勝。一挙大量得点だ。

ROUND 5



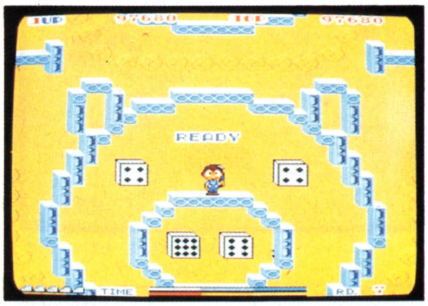
にっこり笑顔の第5面。ここは密室だから、逃げ道を作ろうカナ？

ROUND 6



ここのスキ間ははさみうちにあいやすいから、くれぐれもご注意を。

ROUND 7



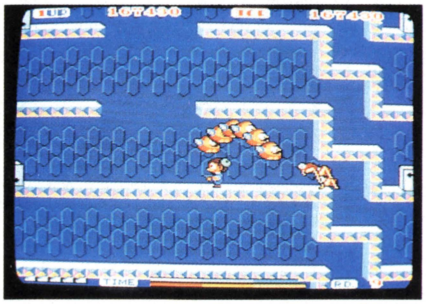
豚の鼻の中のサイコロを見よ！なんと合計して15匹の敵!!

ROUND 8



この面は、ある場所から狙えばものすごく簡単だ。どこカナ？

ROUND 9



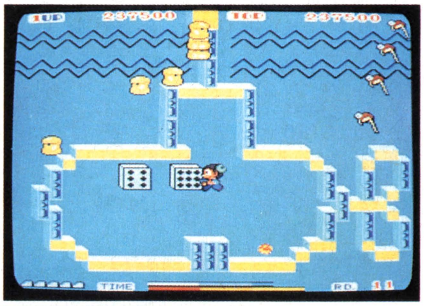
ダルマンの下をくぐるハイテク。すぐに振り向いて連射しよう。

ROUND 10



のったりとオシシとは、最強コンビじゃないか!? 地獄じゃ！

ROUND 11



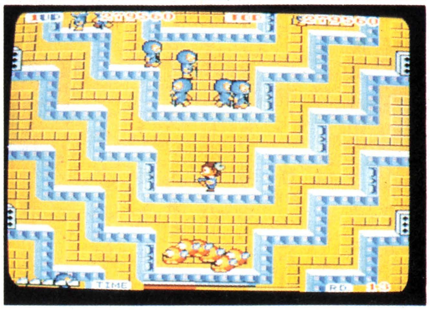
ウイ・オール・リブ・イン・ア・イエローサブマリンですな（?）

ROUND 12



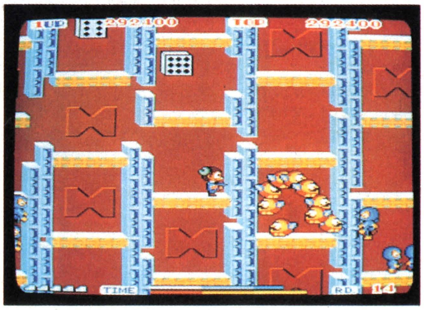
どの壁を壊すかで、状況が一変してしまうこの面。頭を使え！

ROUND 13



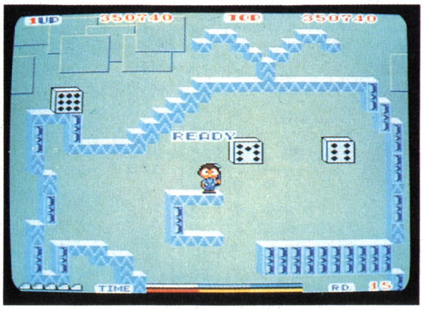
敵のいる場所へはどう行けばいいのだろうか？ パニック!!

ROUND 14



この面も、うまくやれば大量得点。まず、どこか1ヵ所壁を壊そう。

ROUND 15



この面は、クジラの背とシオの間に入れれば勝ったも同然。ガンバ！

プレイするグラウンド（迷路になっていてクセモノなんだ）は、上下、左右にそれぞれつながっていて、思わぬ広がりをかもし出していたり（やっぱりフリッキーに似ているなぁ）、迷路を構成している壁には、壊せるものと壊せないものの2種類があったりなんかして、ゲームの思考性も高められている。



さぁていよいよボーナスシーン。どっちにしようか迷うナァ……。

ここで注意したいのが、いくら壊せる壁でも、むやみやたらと壊さない方がいい、ということだ。なぜかといえば、ある囲まれた領域に敵キャラが閉じ込められている場合、むやみに壁を壊すと、敵キャラが抜け出して邪魔をしたりするわけ。ここで少し頭を使い、必要最小限の壁を壊せば、敵が逃げられないような状況で一網打尽、高得点！　ということもできるからだ。

そう、各面には、簡単に高得点を取ることができる方法、というものが存在するわけで、それを発見するのも、このゲームのひとつの楽しみになっているんだ。各面のおおよその形は、写真を載せてあるから、ぜひとも頭をひねって考えてほしい。全体の構図などを頭に入れながらね。

書き忘れていたけど、プレイヤーが一定時間同じ場所にいると、どこからともなく謎の火が飛んできて、プレイヤーの立っている床を焼きはらってしまうから気をつけよう。しかし、実はこの火をうまく利用することによって、普通のやり方では行けない部分に行けたりして、必勝法のカギとなったりするから、ここでも頭をひねって、攻略法を考えよう。

まず、敵キャラを完全必修する

画面の写真を見ればわかるように、プレイグラウンドの中には、ところどころにサイコロが置いてあるけれど、じつはこれが敵キャラクターの家なんだ。この家から卵が飛び出し、それが敵キャラになる、という具合だ。そして、このサイコロの目は、その中にいる敵の残数を表していて、敵が全部出ると、サイコロは消えてしまうことになっている。

敵は全部で7種類いるので、それをここで紹介しよう。

●アオ・マスカラス

こいつは、青覆面に青装束の、一番ありふれたやつだ。しかし、マスカラス、という名前なんだから、マントも着ていればよかったのにね（!?）。

●ピヨーン

巨大化したノミ、といった怪物。これは、何匹か連なって、跳ねながら来るから、やっつけるときは一気にやろう（といっても、ゲームセンターで、「イッキ、イッキ」なんて叫んじゃいけないよ）。跳ねる軌道は、慣れてくるとわかるようになるので、両側から追い詰められたときは、そのジャンプの下をかいくぐるなどのテクニックもやってみよう。



ここが陽子ちゃんの部屋。さて、いったいどこに宝があるんだろう？

●ダルマン

名前のとおりのダルマ。こいつも何匹か連なってくるし、動きも速いから注意。

●のったり

黄色の体で、正体不明のこいつは、マシンガンで連続8発撃たないとやっつけられないので、がんばろう。こちらのマシンガンは、ボタンを押すのが速ければ速いほど、弾がたくさん出るから、こいつを見つけたら、指の準備運動をしよう。



洋服の中から宝物。むむっ、あのタンスもあやしいゾ！

●でんでん

壁をはいまわるかたつむり。こいつをしとめるには、カラを狙っても首を引っこめてしまうだけだから、必ず頭を狙おう。

●イモリン

イモ虫。壁をはいまわり、天井から突然、集団で落ちてくるから、上にいるときには要注意。

●オシシ

今ではめったに見かけない、シシ舞いの怪物。体はでかいし、動きは速いし、空も飛ぶので、はっきりいって最強。一発必中、あい打ちを覚悟して、気を入れて狙うこと。決して目を閉じないように……。

お次は、ボーナスステージ。ラウンド2、6、10、14……の後にあり、これがなんと豪華な2本立て。おのおの選択してスタート。

ひとつは、昔なつかし射的ゲーム。約10秒の間に、最高20個の標的を撃つわけなんだけど、実はこの標的の出てくるパターンは決まっているので、慣れてきたらパーフェクトを狙おう。


テディーボーイの射的ゲーム。フリッキーだって登場するよ。ホラ！

それから、もう一方のボーナスシーンが、また感激。ナント、石野陽子の部屋で宝探しができる!!

このシーンでは、陽子ちゃんを操作して、隠された宝を探すんだけど、僕が思うに、このシーンだけでも、ゲーム1本分の価値あり。とくに、宝がみつかったときの簡単なアニメは、もう特筆モンで、たとえばスケートボードのところでボタンを押すと、陽子ちゃんがスケボーで滑り、それから宝が出現、てな具合だ。これはスゴイよ。

完成度、熱中度もさることながら、斬新なアイディアでせまるセガさん、アリガトウ!!

★キャラクター表


アオ・マスカラスは、いうならばザコ。でもあなどっちゃいけない。


ピヨーンと飛ぶからピヨーン。飛ぶ姿はまるで分身の術みたい。


ダルマの怪物ダルマン。連なって飛ぶところを、連射で退治しよう。


いわずと知れた石野陽子ちゃん。ドット絵なのに、なぜかカワユイ。


敵はマシンガンで撃たれると、ほらこのとおり、小さくなるぞ！


オシシは、体はデカいは、空は飛ぶはで、最強の敵。気をつけよう。


でんでんは、カラを撃っても意味がない。中身を狙えばGood。


イモリンは、逆さになろうが何しようが、どこでもはってしまう。

ついに、そのときがきた！　この異常体験は、夢でも、幻でもない、異次元の世界が現実になり、ボクたちの前にあからさまな姿をあらわした。
　この中に宇宙があるのか、それとも宇宙に迷い込んでしまったのか。常識をこえた新しいグラフィックスの旋風が吹き荒れ、伝説が生まれようとしている。
　コナミ・バブルシステム第2弾“グラディウス”の登場。2月のNAOショーで注目された優秀機だ。

グラディウス

コナミ　文／フーリエ変換第7講座



キミが遭遇するのは何か？

　ボクたちは、ついに異次元空間と遭遇する。緊迫したときをかける惑星戦士に、母星の運命がにぎられている。亜時空星団“バクテリアン”の侵略から母なる惑星“グラディウス”を守るため、超次空戦機“ビッグバイパー”が今、暗黒空間に飛び立った。バクテリアンの総攻撃は激しく、宇宙各所に配置してあるスペースコロニーから、エネルギーカプセルを奪い取り、進撃してくる。そのカプセルを奪回し、パワーアップするのだ。目指すは敵要塞“ゼロス”。敵の攻撃はどこからくるのかわからない。勇気と集中力でゼロスを破壊するんだ。グラディウスに平和が訪れるか否かはキミしだいだ。

これは絶対、5つ星クラスだ

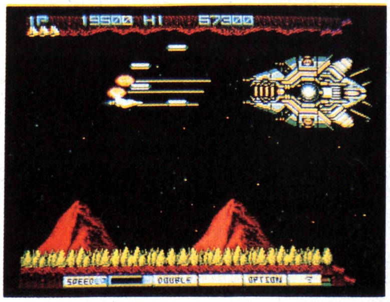
　5段階にスピードアップをして、4つの分身を引き連れてのレーザー砲とミサイル砲の混合攻撃は、今までのシューティングゲームになかったすさまじい破壊力を体験することができる。
　シーン数は多くないけど、展開は長く、決してあきることがない。スピード感・キャラクター・グラフィック・音楽、どれを採りあげてもすばらしい。そのうえ、最高級の緊張感を久しぶりに味わえるのがうれしい。
　慣れるまでは、パワーアップのやり方等がややこしく感じるかもしれないけれど、コツをつかんでしまったあとは、キミもきっとグラディウスのとりこになるはずだ。
　やられても、やられても、「あともうチョイだったのに」「今のはいけたのに！」なんて気がして、グラディウスはなかなかキミをゲームセンターから帰してくれなくなることまちがいなし！
　読者のみんなも真剣に取り組んでみて、言葉だけでは表現しきれない、このゲームの本当の良さを身体でシミュレートしてくれ。

パワーアップが勝負のわかれめ

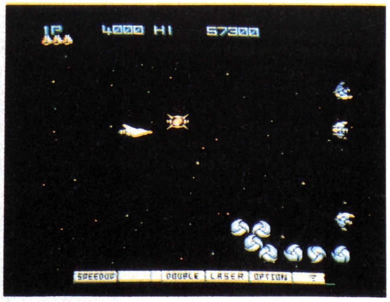
　赤色の敵や飛行編隊に隠されているエネルギーカプセルをとり、自在にパワーアップすることが、グラディウスをモノにする鍵になる。
　しかし、パワーアップはむやみにしても効果があるというものではない。各ステージに応じてパワーアップの戦略を考えなければならない。ここが今までのシューティングゲームと少し違うところなのだ。
　赤色の敵をやっつけたり、飛行

★パワーアップの種類〈レベルメーター〉★

SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION	?
プレイヤーの移動速度が上昇する。5段階上昇可能であるが、操作不能にならないように注意が必要だ。	地平線の凸凹に沿って飛んでゆく空対地ミサイルを発射することができる。2発までしか連射できないので、注意が必要だ。	上方の天上に向かって弾を発射することができる。第2シーンでは重宝する。ダブル砲の使い方が、キミのスコアを左右する。	破壊能力の強いレーザー砲は、一度に多数の敵を破壊することが可能だ。レーザー砲をなるべく装着するよう心掛けるとよい。	毎度おなじみの(?)分身の術。ミサイルやレーザー砲が、分身の分だけ余計に発射されるので、攻撃力は大幅にアップする。	前方のみのバリアーが装着される。一見、ゼビウスのシオナイトっといった感じ。機体の後方にはバリアーは効かない。


レーザー砲に分身が2匹もついていたら、簡単にクリアできそうだ。


第1シーンのおわりの火山。あたかもポップコーンのようだ。


エネルギーカプセルをとって、レベルメーターを動かそう。

GRADIUS

編隊を全滅させると、エネルギーカプセルがでてきて、すかさずとると、エネルギーパワーアップレベルメーターに種類が表示されるんだ。装着したいパワーアップの表示がでたら、パワーアップボタンを押せばいい。

シングル砲でしか攻撃できないプレイヤーも、パワーアップを重ねて、守りを厳重にして攻撃力をアップできるから、やるっきゃないね。

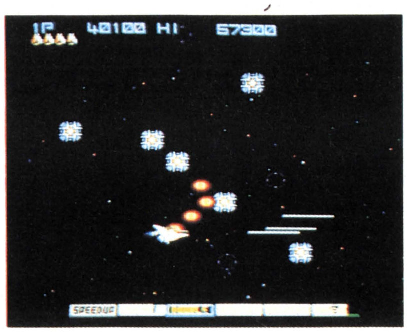
必勝法は、各種のパワーアップをよく理解して、最強の攻撃パターンを作りあげることにある。

ほんじゃ、パワーアップって一体何のことなの？　というキミたちのために、おのおの解説していこう。





第2シーンの岩壁だ。分身をひきつれてレーザー砲でゴリ押すか、ダブル砲でちまちまやっていくか、2通りの方法がある。



第2シーンのボスが出てくる前のザコたち。意外とアウトになり易い。



第1シーンの空中戦の終了まぎわだ。

(1)スピードアップ

プレイヤーの移動速度を上げながら、5つまでスピードアップすることができる。といって、あまり上げすぎると危険だから、注意しながらホドホドに。4つ以上は、レバー操作に相当の熟練がないと難しいから、特別の目的でもないかぎり4つ以上スピードアップしないことだ。

(2)ミサイル

ミサイルの発射が可能になるんだから、おもわず興奮してしまう。発射したミサイルは、地上へ向かい、地平線の凸凹に応じて上昇、下降しながら標的へまっしぐら。地上の敵に有効だ。2発までしか連射できないので、ねらいを定めてビューンときめてほしいね。むやみに乱射すると後悔するぞ。

(3)ダブル砲

基本的に、パワーアップしていないと前方のシングル砲しか攻撃できない。ダブル砲を使えば、上のほうへの攻撃が可能になるので、天上の敵を破壊するのに好都合だ。

(4)レーザー砲

プレイヤーの機銃が、レーザーになる。レーザー砲は1発で複数の敵を破壊することのできる強力な武器だ。ボタンを連射する、というよりも長く押すような感じで、上手に使いこなせ！



第2シーンの空中戦。こいつらを全滅させるのは少しめんどうだ。

(5)オプション

バックファイヤーの後ろに、火の玉のようなものがドッキングする。つまり、これが第2のプレイヤーとなり、攻撃力は2倍にアップするわけ。たとえば、ミサイルやレーザー砲をすでにそなえてあれば、○○川の花火大会じゃないけれど、ハデな攻撃力はキミのもの。オプションは最高4コまで連結できる。こうなったらアマゾン川の大花火大会、てなところ。

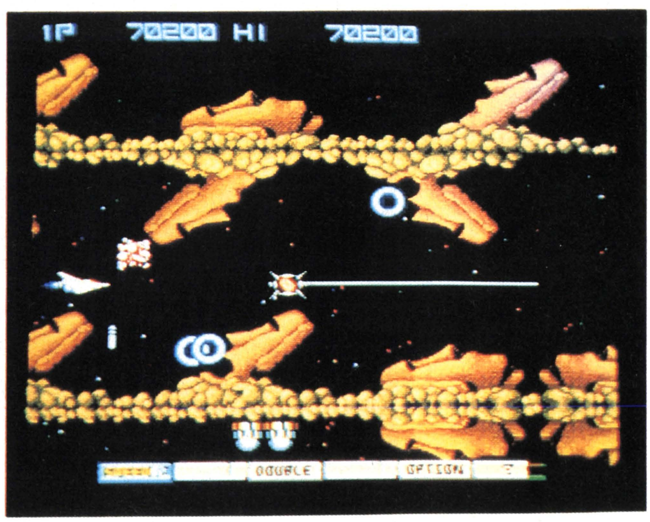
(6)バリアー

プレイヤーの前方に、ゼビウスのシオナイトのような物体が飛んできて合体し、敵や敵の弾から守ってくれる。この際、画面左側に密着するのがバリアーをうまく使う策だね。ただし、後方の敵からは守れません。あしからず。

まあ、これでざっと説明したんだけど、要点つかめたかな？

プレイヤーがアウトになると、パワーアップ前の状態、つまりシングル砲で闘わなきゃいけない。逆もどりで、いままでの苦労してとったパワーのすべてを失って、またはじめから各種のパワーを蓄積していかなくてはいけない。

こんな具合に、パワーは攻撃する際にもっとも大切で、必ずとらなければいけないものなんだ。だって、パワーがなけりゃ(シングル砲だけでは)応戦することすら難しいんだからね。



迫力のモアイ石像群。なかなかここを通してはくれない。厳しい難関だ。



第3シーンではバリアーを使用することは非常に有効だ。

テクニックなどをチョコッと

第1シーン

このシーンでやらなきゃいけないことは、第2シーン以降にそなえて、完全な攻撃体勢を作ることにあるんだ。



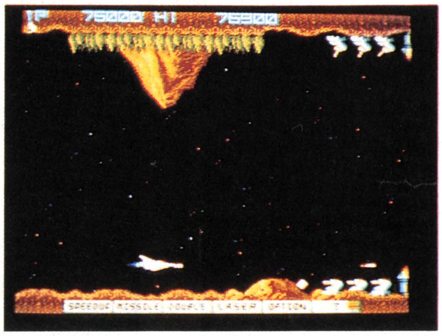
分裂した小さいのを撃つのではなく、丸いのを撃て。

まずはじめに、1回目のスピードアップをする。これだけは守ってほしい。

スピードアップしないことには敵の素早い動きについていけないし、最初にスピードアップするか



ボスは落ちついてヤレば大丈夫。でも、よくアウトになっちゃうネ。



第4シーンの特殊火山帯の入り口だ。ミサイルがないと……。

しないかで、トータルで取れるエネルギーカプセル数にひびいてくる。

次に、ミサイル砲を装備しよう。地上の敵にはこのミサイル砲が最適だからね。

3番目は、やっぱりレーザー砲にした方がいい。というのも、オールマイティなとこが魅力だからね。破壊力に迫力があるので、これを忘れちゃいけない。

第1シーンでは、こんな具合に要点をおさえておけば問題なくクリアできる。なんといっても余裕があるだろうから、オプションをたくさん合体させて、攻撃！なんていうのも、聞いただけでワクワクしてくるね。もうこれで完璧(かんぺき)。

最後に火山がでてくるけど、これが少し曲者(クセモノ)で、慣れるまで手こずる。実は、このボクも気がつくまでは火山（通称ポップコーン）を超せなかったんだ。要するに、撃とうと思わないで、ポップコーンがなくなるまで逃げればいいのだ。画面中に、岩が飛んでこない所があるので、そこを早くみつけよう！

第2シーン

射撃に自信のある人はレーザー砲のままでいいけど、自信のない人はダブル砲にしておくことだ。

このシーンでは、グレイプロップ（データイーストの2年ぐらい前のゲーム）をおもわせる岩でできた壁が、ラストでキミを待っている。この岩の破壊にミサイルは通用しない、破壊できないんだ。だからプレイヤーを操作するキミ、くれぐれも慎重(しんちょう)に取り組んでほしい。とくに、スピードアップを3段階以上にしておくのはよくない。きちんと水平に操作できないから、岩に衝突する危険が大きいのだ。



敵の発射してくる弾が異様に多いので、冷静に逃げてほしい。



このあたりの敵の攻撃は、対抗するより逃げるようにしてかわそう。

オプションがふたつ以上あれば、レーザー砲もいいけど、それ以下ならダブル砲が安全だと思う。

上級のレバー操作が、ここでは必要になってくる。

第3シーン



第4シーンのハイライト。下むきにふき出るポップコーン!?。

あっ、前方に敵アリ！　ここぞとばかりにビシバシ撃つだけではここはクリアできない。大切なのは、キミなりの通過コースを決めて、それにそったパワーアップをすることにある。

ちなみに、ボクの作戦は、スピードアップをトップからセカンドにおとしてバリアーをはる。モアイの石像には目もくれず、レーザー砲を発射しながら一気に通過する。もし、途中でアウトになったら、モアイを撃破していくしか方法はない。モアイの後ろにうまく隠れると、モアイの攻撃をかわすことができる。モアイが口を閉じている間はおとなしくして、開いた瞬間に、レーザー砲口をめがけて撃ちこむのがセオリーだ。

どことどこのモアイを撃破するのか？　どこのモアイの後ろに隠れるのかを自分なりに組み立ててみよう。そうすれば、第3シーンは楽にクリアできるはずなんだ。



もうすぐ次のシーンに到達する。次はいよいよ細胞シーンだ。

この続きは来月号に期待！

今回は発売直後ということで、テクニックの紹介は第3シーンまでにしておきたい。このゲームは自分で何度も挑戦してみて、新しい発見をしてこそ楽しさがわかるので、あまりはじめから全部の種あかしをしたくないんだ。

今月号の解説をじっくり読んでもらえれば、きっとだれでも第3シーンをクリアできるだろう。そこから先は、ひとまず自分自身で研究してほしい。

来月号の発売までに、しっかりとウデを上げてくれよ。ボクも解説のやりがいがあるってもんだ。

カプコン



VIDEO GAME LABO

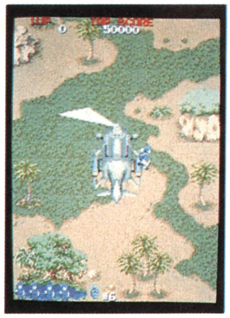
ビデオゲームラボ

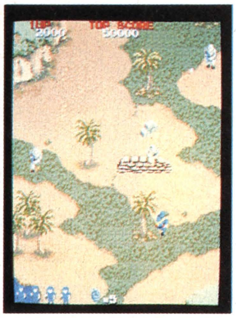
文／夙短北5分

気づかないうちに男は目を閉じていた。こうしていると、心臓の鼓動は素直に全身に広がり、戦場の恐怖も少しは遠のくからだろう。でも、いつまでもこうしてはいられない。外には敵が待っている。男は、静かに目を開いた。

魅力は、リアルな動きと臨場感

男の額からはひとすじの汗が流れ落ち、極度の緊張からか身体は震えていた。彼はこれから始まろうとしている地獄絵を頭の中に描いているのだろうか、それとも遠く離れた故国の空を思い浮かべているのだろうか――。


ヘリコプターでひとり、敵の前線に送り込まれる。生死をかけた戦い。


物陰でこちらをうかがっている敵は手榴弾でやっつけよう。


橋の下を通るとき、自分の姿が見えなくなるので気をつけよう。

「戦場の狼」をはじめて見たとき、人の死んでいく様子が、ものすごくリアルなのでとても印象深かった。

ゲームセンターを出てからも、いろいろなシーンが頭の中にこびりついてしまって、夢にまで出てくるしつこさなんだ。

ボクは、リアルなところがこのゲームのもっとも魅力あるところだと思うのだ。

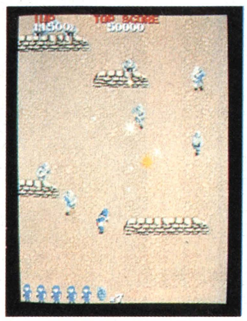
戦争の恐ろしさを知らないボクたちのために、生々しいゲリラ戦の擬似体験をさせてくれるのだから。

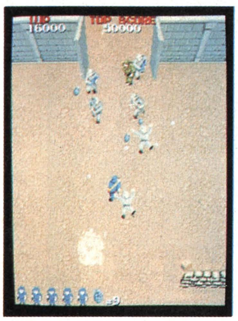
生きるために、行く手をさえぎる無数の敵と闘わなければいけない。やらなければ自分がやられてしまう。弱肉強食とは、戦場にはピッタリの言葉なんだな、これが。

そこでは、生きるか死ぬか？ 二者択一問題です……。ボタンをどうぞ！ ピンポン、はい、BEEPを熱心に読んでいるあなた、正解は？

『ボクのウデしだいです』

はい、よろしい。


四方八方へデタラメに撃ち続けていれば、活路は開けるのだ。


門が開いた瞬間に、手榴弾を投げれば簡単に破壊できる。

はじめる前に心の準備を……

プレイヤーであるキミは、単身でヘリコプターに乗り込み、戦場へ送りこまれる。キミの使命は次々に出現する敵を、連発銃と手榴弾で迎え撃ち、敵の前線基地を爆破することなのだ。

敵の前線基地までは、4つのステージがある。

第1ステージ 密林地帯で、ヤシの木に隠れながら前方へ突進するのだ。


第2ステージ。車やオートバイにひかれないようにしよう。

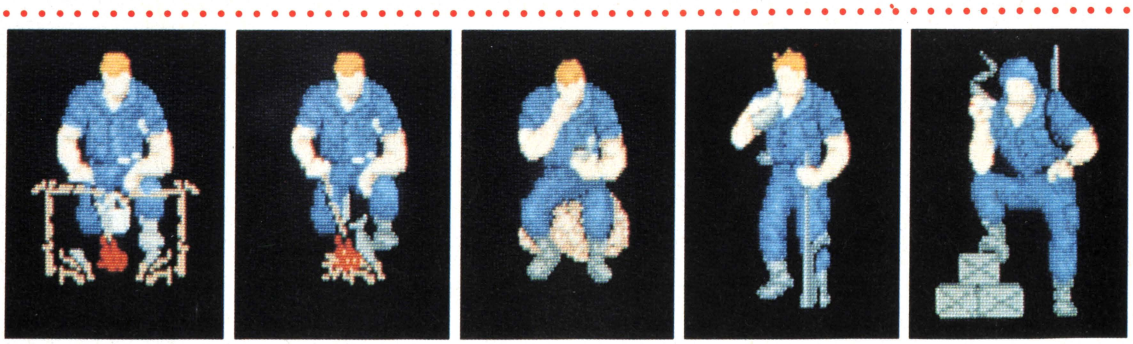

撃ちまくって、手榴弾を投げていればクリアできる。

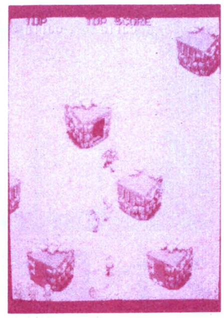
第2ステージ 敵は穴を掘って、壕の中からキミをねらっている。

第3ステージ 敵のテントの間を前進していく。

第4ステージ 敵の見張りやぐらや滑走路があり、最後に敵の司令本部を攻撃する。

ざっと、こんなところだ。


1ステージクリアすると、ご覧の通りのデモンストレーションを見て、楽しめる。右から順に、第1ステージから第5ステージまでのものを紹介しよう。



敵にいろいろこだわっていると追い込まれてしまう。

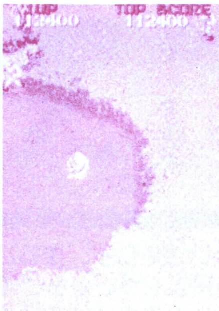
敵の手のうちを教えちゃうぞ

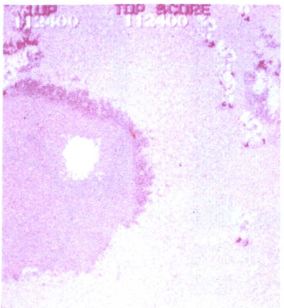
全ステージに共通していることなどを挙げてみよう。

まず一番注意してほしいのは、敵の投げる手榴弾だ。慣れるまでは、どのあたりに落ちるのかわかりにくい。手榴弾の影が地面におちればまだよかったんだけど、残念ながら慣れるしかありません、ハイ。

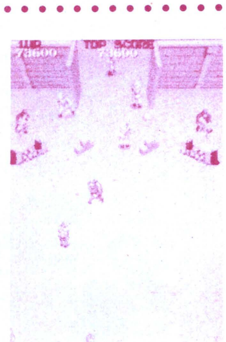
次に、手榴弾は大切に使ってほしい。数に限りがある（バーゲンセールではありません）からね。敵の残していった手榴弾は拾っておいて（これが使えるのだ）、後半戦にそなえてためこむのが得策だ。

それから、特別な場合以外は前進を心がけよう。ポイントをかせぐには前進しないで、敵とやりあえばいいんだけど、だからっていくら粘っていても、タイムパイロットの飛行船の爆弾というか、手榴弾の雨が降りそそいでくるのがおちだ。あまりポイントゲットに熱心にならなくたって、先のパターンに進めば自然とポイントは上がっていくから、欲張るのはかえって損だ。

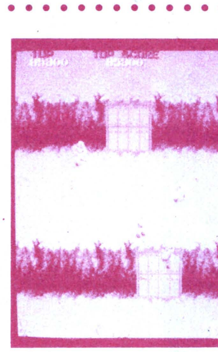




水中にいくとアウトになるので、手榴弾でやっつけよう。



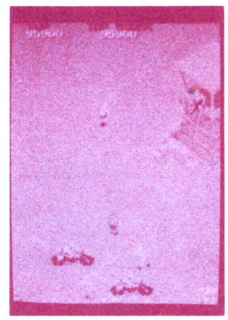
第3ステージのとりでだ。手榴弾を乱発して点数をかせごう。



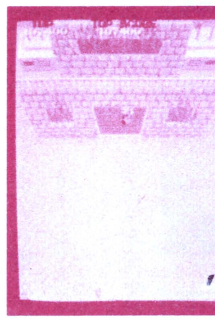
穴に落ちるとアウトになるので、慎重に動かないといけない。



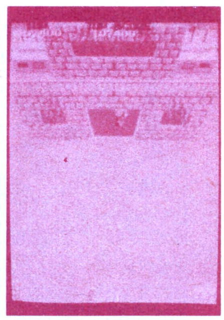
迷彩をほどこした戦闘機に、つい気分が盛り上がってしまう。



オートバイには十分注意すること。ボヤボヤしてると横切るぞ。



第4ステージのとりでだ。とりでの中に入ってしまうのも手だ。



とりでを撃破すると燃えあがる。ヤッターという気分になるね……。

各ステージの作戦会議だぞ

第1ステージでは、レバー操作と、ボタンを押す速さが勝負のわかれめになる。冷静に判断しながら連発銃で敵を攻撃すれば、むやみに手榴弾を使わなくても十分にクリアできるんじゃないかな。

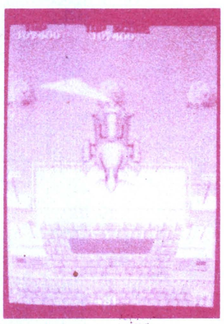
手榴弾を使うとポイントはかせげるけど、先にも書いた通り、数に限りがあるからホドホドにして、ラストの砦まできたところでとびらにぶつける要領で使う。これが、効果的かつ効率のいい手榴弾の使い方なのだ。

第2ステージは、第1ステージと比べていくぶんやさしい。ただ、画面を横切る敵の車、敵のいる穴には注意しよう。それに、うっかりしてると水のある所に追い込まれたりする。

難関は第3ステージだ。

敵のテント地帯では無理しないで（自信のある人は別）、通過することだけを考えて猛前進だ。

シコシコためてきた手榴弾を一気に使うのもこの第3ステージだ。生きのびるためだ、なりふりなんか気にしてられない。



第4ステージをクリアすると、別の戦場へ送り込まれるんだ。

とうとう第4ステージ。ここは第3ステージと比べて敵の攻撃はそれほどでもない。それよりも、画面のバックに流れる背景に変化があっておもしろい。背景に目をおとしながらの余裕あるプレイヤーになってもらいたい。

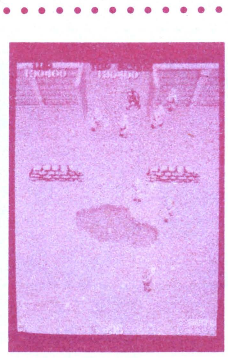
そんなプレイヤーは、滑走路を横切るオートバイなど軽くこなし、右側を前進するはずだ。

ラストにある敵の司令基地も手榴弾なしで全壊することができるはずだ。問題ない。

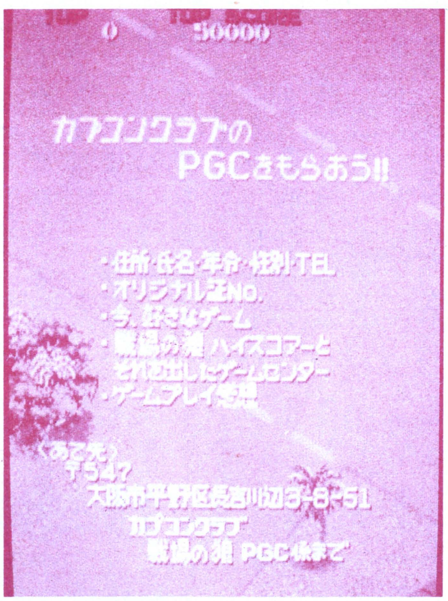
明日が今日のようにくる保証はどこにもない。そう、キミは戦場の一匹狼なんだから。



第4ステージを終了するとこんな表示がでる。カンゲキもんだ。



2回目の戦場は激戦区らしい。水たまりは多いし、難関だ。



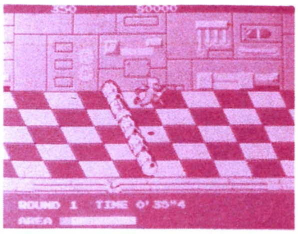
おっとっと、という感じ。お金を入れたらいきなりこの画面なんだもんネ。こりゃもう、PGCをもらうしかないヨ。じつはこれ、コピー対策でもあるそうなんだ。悪いことをしようものなら、別の画面が出てくるそうだ。

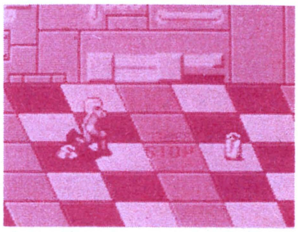
METRO-CROSS

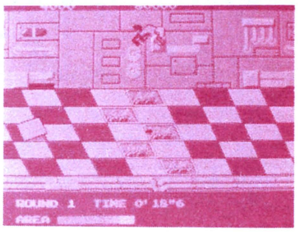
メトロクロス

マラソン・マン、それとも炎のランナーかはいざ知らず、走ることに命をかけたひとりの男が、身にふりかかる困難や障害をつぎからつぎへとなぎ倒し、ひたすらゴールを目指してメトロクロスを走りぬけていく……。

ナムコ　文／CPM闘幻狂HYH


この写真のようにタイミングよくジャンプしてほしいね。


アルミカンは踏むと2秒間のタイムストップ。蹴ると得点だ。


ジャンプ台はタイミングがよければよいほど遠くへ飛べる。

なにせ、制限時間内にゴールしないとゲームオーバーになるので気が抜けない。ランナーはレバーで操作、ジャンプはボタンでね。

メトロクロスを完走するには、障害物をいかに速く、触れることなくクリアできるかだ。あたりまえのことだけど、これが基本だ。

だから、どうしても障害物かわしのテクニックを紹介したいんだ。

主な障害物のかわし方講座

緑色のゾーン（スリップゾーン）の上を通ると走るスピードが落ちるから、ジャンプしてかわす。

〝ジャンボカン〟 コース上を転がってくる大きなカンで、こいつにふみつぶされるとタイムロスだ。ジャンプするか、カンとカンの間を走るか、いずれかひとつだ。

〝落とし穴〟 落ちるとしばらくはい上がれない。落ちる前にジャンプだ。

〝クラッカー〟 踏むと爆発するから、落とし穴と同じ要領でかわそう。

〝ハードル〟 うまくのり越えないと転倒するのがオチ。ジャンプしてクリアしよう。

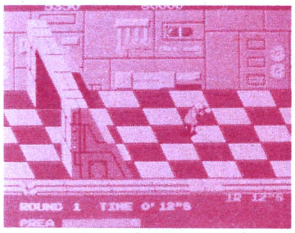
〝キューブ〟 いきなり左右に転がりながら出てきて邪魔をする。一度あたると、繰り返しあたることがあるから要注意だ。

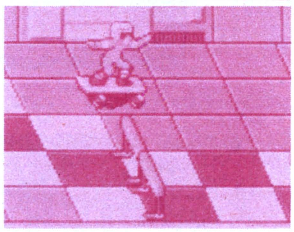
〝ウォール〟 床の上で、伸びたり縮んだりしている。もうわかったよね。そう、縮んだときにすかさずジャンプしてクリアだ。

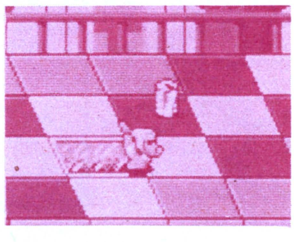
〝ジャンボタイヤ〟 気持ちよく走っていると、突然前方からバウンドして転がってくる。ジャンプは役に立たないので、一気に突き抜けるしかない。

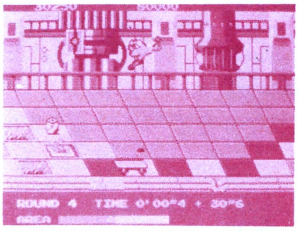
〝ネズミ〟 噛みつかれると、なかなかはなれないし、スピードが落ちるんだ。上下の移動でかわす。もし噛まれたら、レバーを左右に振ってはらい落とすといい。

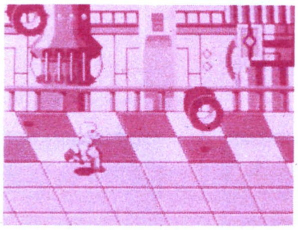
〝チェス〟 コースの上でピョンピョン跳んでくる。ジャンプでかわすのは難しいから、上下の移動でうまくかわしてほしい。

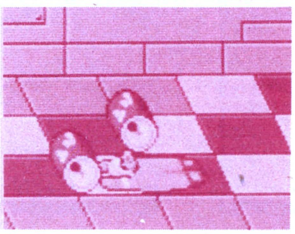

ふう～疲れた。ゴールインしてランナーは一息ついてるのかな？


スケボーにのると、スリップゾーンも楽々クリアできる。


ランナーが落とし穴に落ちるとタイムロスしてしまう。


ここはタイミングがすべて。できるだけ遠くへ飛ぼう。


タイヤは前方からバウンドしてくるので、うまくかわすこと。


ジャンボカンはジャンプするタイミングがずれるとペッタンコ。

スペシャルイフェクトの紹介

〝アルミカン〟 蹴ると得点になる。同じカンを2回、3回、と連続して蹴ると100点→500点→1000点→2000点→5000点と、またたく間に点は上がるからやめられない。さらに、踏みつぶすとタイムが2秒間ストップする。利用価値アリ。

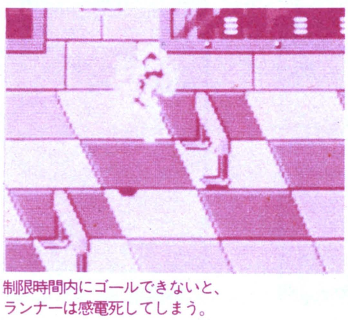
〝スペシャルドリンク〟 これを飲むと、一定時間スピードアップする。また、踏みつぶすと2秒間のタイムストップ。飲んだ方がトクだと思うけどね。

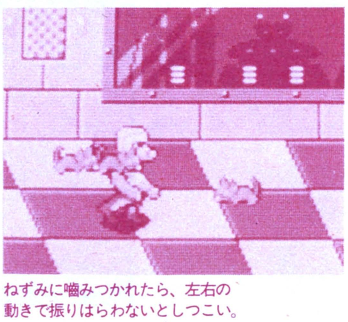
〝ジャンプ台〟 遠くへおもいっきりジャンプしてみたいと思わないかい？ コツは、ジャンプしながらジャンプ台にのることだ。

〝スケートボード〟 触れれば乗れる。スピードは走るのと変わらないが、スリップゾーンでも減速する心配はないし、ラクラク走行できるよ。

さて、このメトロクロス。今回はこれまで。

このつづきは来月号で載せる予定だよ。


制限時間内にゴールできないと、ランナーは感電死してしまう。


ねずみに噛みつかれたら、左右の動きで振りはらわないとしつこい。

PERFORMAN パフォーマン

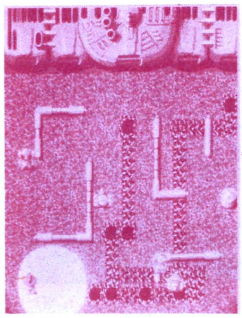
胸にプリントしたPのイニシャルは、スーパーマン顔まけ、その名もパフォーマン。正義は、はたして悪に勝てるのか………！

データイースト

文／CPM闘幻狂MINER

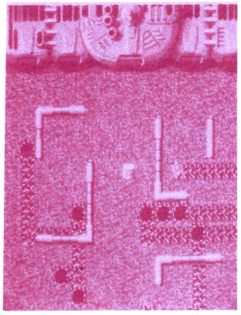
メカストーンをうまく利用する

地上と地下を行ったり、来たりしながら、パフォーブーメランで敵を攻撃する。そんな画面パターンは全部で8種類、あとはその繰り返しになる。慣れるとわかるけど、敵は一定のパターンで動いているから、攻略のコツは、その動きをある程度見切ってしまうことなんだ。自分なりに感覚をつかんで、パターンを覚えちゃおう。



大爆発したメカストーン。パフォーマンは万能だからびくともしない。

たしかに、武器はパフォーブーメランだけなんだけど、実はそれだけじゃない。称してメカストーン。これが、やたら役に立って便利だ。メカストーンそのものは、放っておくとどうってことないけど、パフォーブーメランを投げて爆発させると威力を発揮するんだ。



〝Pキャラクター〟は絶対にのがさず取ろう。

メカストーン利用法

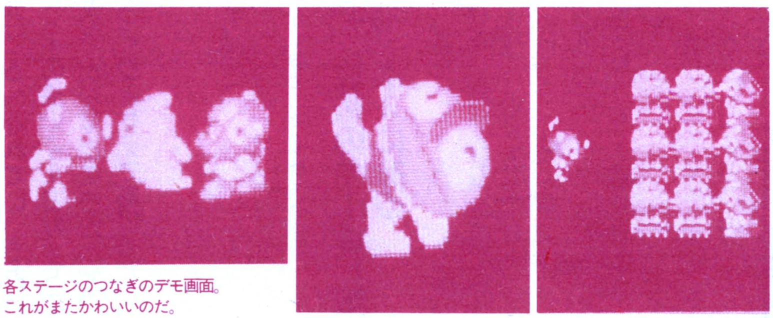
(1)壁として隠れながら敵を撃つ。

(2)メカストーンに敵を引き寄せたところで爆発させる（パフォーブーメランで）。

(3)メカストーンそのものを投げてしまう方法。ブーメランを投げて、戻ってこないうちにメカストーンに向かってカラ射ちすると、その方向へ飛んでいく。

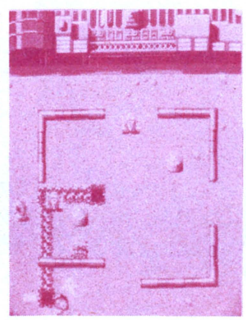
こんなところで、(2)がこの中ではポピュラーだろうね。

メカストーンを破壊すると、ゴースト（白いオバケ）かプレゼントボックスが出てくる。ゴーストが出たら、すぐに近づいて取る。すると、パワーアップして約2倍のスピードで動けて、敵を体当りで倒せる。だけど、時間制限があるから注意してね。

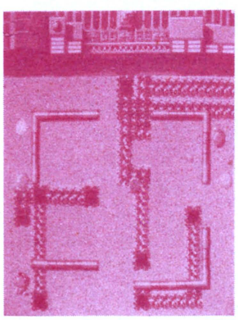


各ステージのつなぎのデモ画面。これがまたかわいいのだ。

もうひとつの隠れキャラ、プレゼントボックスは、パフォーマンをひとり増やすのに利用しよう。プレゼントボックスをすべて取ると〝Pキャラクター〟が画面中央に出てきて、さらにこれを取ると、4色のカラーボールが出てくる。なんかややっこしいけど、4色のカラーボールを全部いただくと、パフォーマンはひとり増えるわけだ。パワーアップしているときに〝Pキャラクター〟を取っても、カラーボールは出てこないのであしからず。うまく取れれば、1面でひとりずつ増える。まあ、最悪でも3面にひとりの割で増やせると思うよ。



パフォーマンがゴーストをつかまえるとパワーアップする。



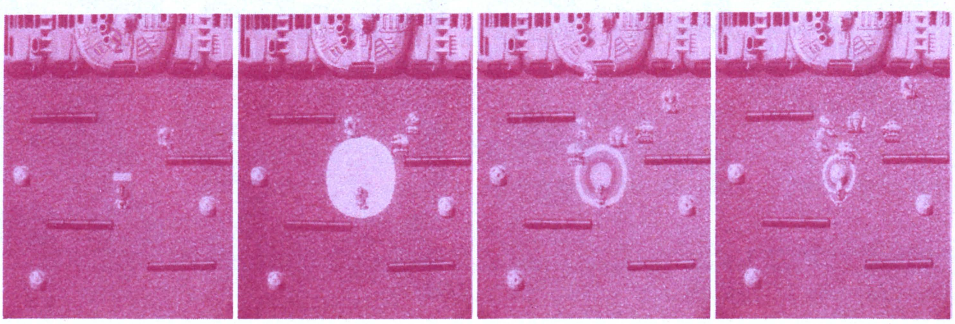
カラーボールを4色あつめると、ひとり増える。ねらってみよう。

㊙テクニックを紹介しちゃおう

パフォーマンが増えたときに飛んでくる頭らしきものを撃つと、1500点だ。うまく撃てば連続6〜7回ぐらいへっちゃら。敵が少ないときに使ってみよう。

最後にサイドアタック。パフォーマンの横に敵が接触しているときにブーメラン（前方へ）を投げると、敵を倒すことができる。

このほかにもまだまだあると思うので捜してみよう。



メカストーンで敵を多くやっつければ、やっつけるほど高得点。1500点〜8000点までアップする。それにしても、この爆発、実に美しい。

SHAO-LIN'S ROAD™

ショーリンズロード

コナミ

文/CPM闘幻狂BAMBOO

これからキミを5つの不思議なところへ連れていってあげよう。そこで、人間離れしたカンフーの使い手たちがキミのくるのを首を長くして待っている。どんなところかって? 焦(あせ)っちゃいけない。これからゆっくりと教えてあげるから。

いま、カンフーといえばジャッキー・チェンの花盛りで、コミカルな内容をおりまぜた構成で、TV・映画館でバカうけだよね。

ひと昔前に、カンフーをやらせたらこの人以上にシリアスな演技はできない俳優がいた。ブルース・リーだ。今は亡き人だけど、知っている人も多いはず。上目づかいに敵をにらんでキックをマシンガンのように連発するその姿は、ここで紹介する〝少林寺への道〟の主人公とだぶってしまうんだ。

むらがる敵をつぎからつぎへキックでなぎ倒し、敵地でハデに暴れまわる。

てなところで、その暴れまわり方をキミに教えちゃおう!

攻略のキーは、敵ボスにある

武器はキックとジャンプ。そのほかに3種類の特別な武器を使えるけど、説明はあとでね。

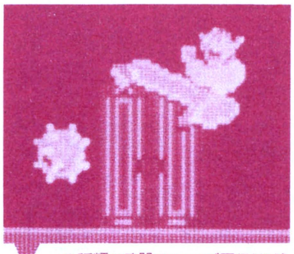
ジャンプで敵の攻撃をよけ、キックで攻撃。内容といいレバー操作といい、とても簡単にできている。

全部で5ラウンド。1ラウンド2パターンあるから、パターンは全部で10種になるね。各ラウンドの前半は比較的パスしやすく、後半は敵ボスが大勢の敵の中にひとりではりきっているから手こずる。

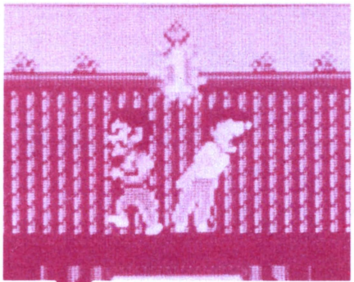
ふつうは1発のキックで敵はダウンするけど、ボスは5発のキックではじめてダウンするってんだから驚きだ。もちろん、こちらも敵のキック4発でダウンする。何発くらっているかは画面上のカウントでわかるから、1〜2発くらったからってたじろぐことはない、積極的に攻めることだ。

緑色のパンツをはいた敵をキックで倒した瞬間に、ほうり投げるように水晶玉(ボールのようなもの)が上がり、これをとると3種類の武器の使い手になれる。

1、回帰鉄球 1度投げてもジョイスティックの入れ方によって戻ってくる。



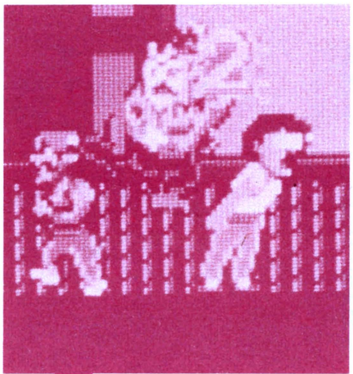
3種類の武器の1つで〝回帰鉄球〟。ボタンで投げ、レバーで操作。



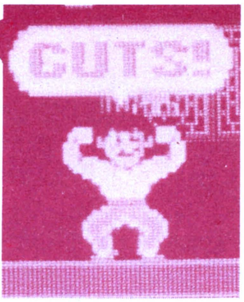
敵にあたるとダメージは1つ増える。こんなのはジョーシキだ!



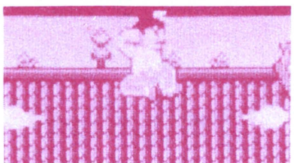
鉄球を持っているときも2つのボタンを押して攻撃できるんだ。



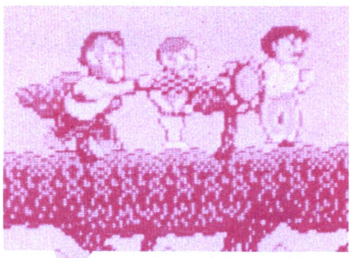
敵のボスにあたっても、もちろんダメージは1つ増える。



敵をひとり残らず倒したら、おもわずガッツポーズで次の面へ。

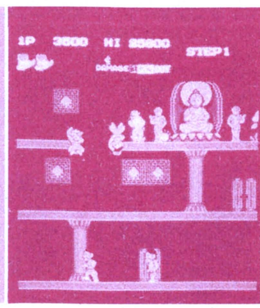


2つの玉をとって〝気合発射〟の連射で敵を一掃する。快感デス。



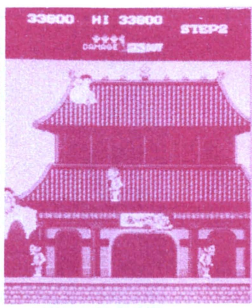
敵ボスは、はなれていてもこうやって攻撃してくるので注意しよう。

STEP 1



3の玉をとると、鉄球がグルリグルリとまわって自分をガードする。

STEP 2



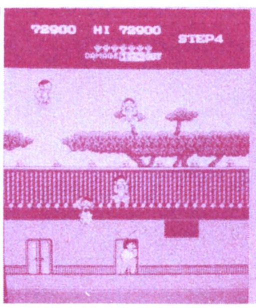
2の玉をとる決定的瞬間だ。下で落ちてくる玉を待っていればよい。

STEP 3



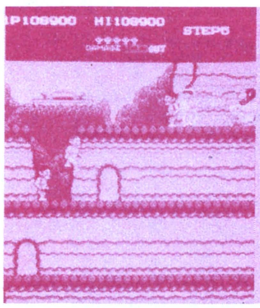
4回ダメージをうけると、ごらんのとおりダウンしてしまうのだ。

STEP 4



鉄球がふたたび1の玉にもどる瞬間で、うまくやればまた………。

STEP 5



火炎人間の敵ボスは飛ぶ距離が短いので、比較的よけやすいのだ。

2、気合発射　2つの玉（気合）が左右に飛んでいく（ボタンを使って）。

3、回転防御球　自分のまわりを鉄球がまわる。ハンマー投げをハデにしたようなもの。

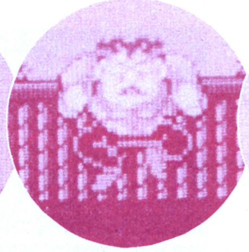
●ボスのプロフィール



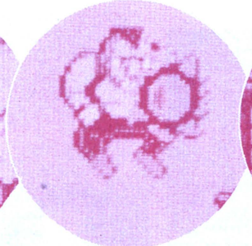
これはラウンド1の後半（ボスは各ラウンドの後半に出現）にでてくる敵ボス。2つのボタンを同時に押してジャンプキック。



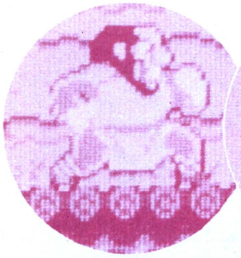
これはラウンド2の女ボスだ。身軽なジャンプと横げり、手裏剣で応戦してくる。ジャンプキックして動きまわってみよう。



これはラウンド3の敵ボス、火炎人間だ。顔のこわさにたじろぐと口から吹く火炎のえじきになる。これもジャンプキックで。



ラウンド4の敵ボスだ。とにかく接近戦はさけて、距離をとってジャンプキックだ。くさりを投げるからね。



ラウンド5の敵ボスはラウンド3の敵ボスと同じく火炎人間だ。ただ、速い動きにまどわされないこと、ここもジャンプキック。

わかったかい？　こんな武器を使って各ラウンドをブルース・リーのようにかっこよくクリアしていこうぜい。

ROUND1

手こずる敵はとくにいない。敵ボスだって普通の敵が5人集まったようなもの。右の端で闘えば万事OKだ。

ROUND2

闘うのは上か下にして中段で闘わないこと。敵に落とされると、ダメージが一気にふたつ減るからね。このラウンドのボスは女で、意外に強敵だ。間をあけると手裏剣を投げたりするので、スピーディに攻めよう。

ROUND3

このあたりになると、やりはじめの人は右か左端で闘うこと。中央は敵が雨のように降ってくる。

ここの敵ボスもあまり手ごわくないから、端で闘うことさえ忘れなければ楽にクリアできる。

ROUND4

最下段に敵のでてくるドアがふたつあり、この中央で左右から群がる相手をキックでなぎ倒せば楽勝だ。ここでの敵ボスは、くさりのついたハンマーと盾をもっていて、近づくとハンマーを投げてくるからおっかない。距離をおいて攻めてみよう。

ROUND5

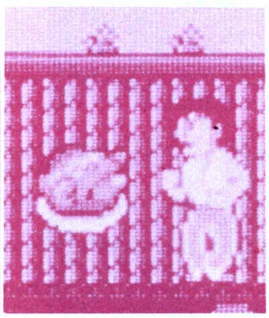
口から火を吹く火炎人間が敵のボスだ。でかいわりには動きが速いから気を抜かないように。

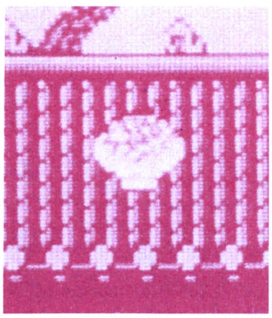
小さなおとし穴をはさんで左側は狭いから、右側の下段、中段で闘うのがベターだ。

以上が各ラウンド攻略法で、6ROUND以降は、上空の鳥が石を落として邪魔するほかは同じパターンの繰り返しだ。

ノーダメージで1面クリアすると3000点で、ダメージを1回受けるごとに1000点の減点となってボーナスポイントはなくなる。さらに、連続で緑色のパンツを倒すと、1Rでラーメン、2Rで肉マン、3Rで北京ダック、4Rで焼きそば、5Rでしゅうまい、てな具合で、それぞれキックで1000点のボーナスポイントだ。ただしこれはラウンド前半（各ラウンドは2ステップある）に限るからおぼえておこう。

〝少林寺への道〟は遠いのか、はたまた近いのか？　カンフーを観て興奮する人は時代遅れだ。ナウイ人は自分がその主人公になりきれるか否かに興奮する。それもこれも、キミの気合まかせなんだ。





緑色のパンツを連続2回倒すと出てくるボーナスキャラクターだ。

コナミのピンポン

★それは実戦の迫力そのものだ。

文／金太郎

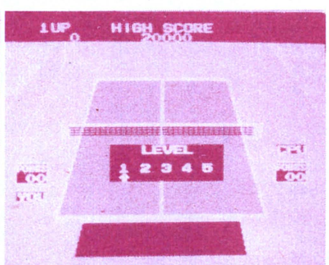
いまいちメジャーになれない卓球（ピンポン）だからって、そんな顔するのはやめておくれ。鏡をのぞいて今すぐ反省しなさい……。

卓球をやったことのある人ならわかるはず、テニスより球すじを早く判断しなきゃ空振りするのがせきのやま。とにかく敏しょう性と集中力で、キミも小さなボールを叩きつけてみない？

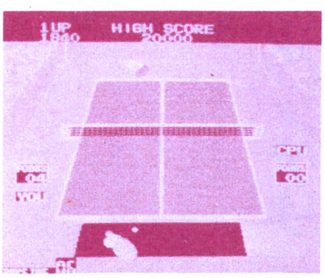
まず、ルールなんだけど、11点マッチで、1人で遊ぶときは対コンピュータ、2人でも遊べる実戦タイプ。さらに、ボタンでサーブ位置を決めて、ゲームが始まるとバックハンド、ドライブ、カット、スマッシュを自由自在にあやつれる、てんだから卓球好きの人にはヨダレが出そうなおいしいはなしだ。

試合開始前に、そなえつけの5段階レベル（はじめはレベル1にした方がよい）を選択して、高いレベルの試合に勝てば、それなりのボーナス点が加算されるんだ。スマッシュエース、サービスエース、リターンエースにも各ボーナス点があるのでねらってみよう。

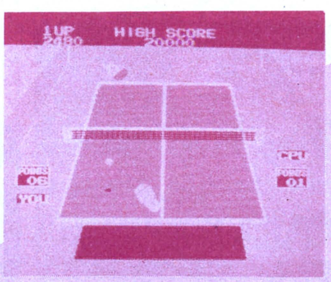
ラリーが始まるとラケットは自動的に移動するので、キミはリターンに専念すればヨロシイ。おもわず、卓球のユニホームを着てやりたくなるような気分だ。



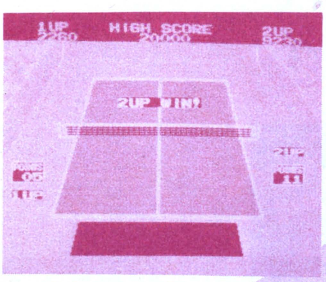
これはサーブで、右隅か左隅かを決めてタイミングよく叩こう。



レベルは全5段階。レベル1でもなかなか手ごわいのであしからず。



2人で試合するとコンピュータ相手よりもさらに熱くなるね。



バックハンドで打ち返して、相手の手元をねらってみよう。



コアランド／セガ
文／CPM闘幻狂HYH

ごんべえさんを動かして落ちている金塊を集め、INへ持っていく。けれど途中にタレントやタルのじゃまがごんべえさんの行く手を阻む。パンチボタンでパンチやせんすを出して攻撃。ジャンプボタンでタル（無敵）や池を飛び越えよう。

それじゃ、簡単なテクニック、キャラクターなどを説明しよう。

ユニークなキャラクターがぞろぞろ

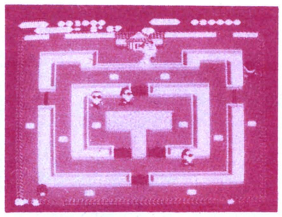
各ラウンドに出演するタレントが実物そっくりで面白い。プロレスラーなんかはパンチの連打攻撃でノックダウンしよう。

マイケルに似てるヤツは楽だけど、同じラウンドに出てくる消化栓がおっかない。上級者のボクでもタジタジだ。

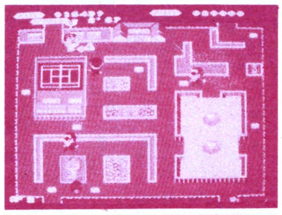
それからっと、話題のマラソン選手がヒョッコリ出てきて、走るんじゃなくて飛んで襲ってくる。タイミングよいパンチが効果的。

あとは、マリンがピョンピョン飛びはねたり、ファイヤーリップを投げてくるのでパンチで敵を一掃しよう。

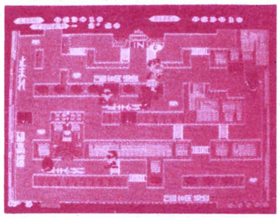
ころがるタルと各ステージのキャラクターとのかね合いをよく頭に入れて、ジャンプとパンチを使いわけるのが基本的なテクニック。隠れキャラなんかも捜してみよう。



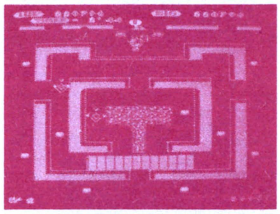
ここにいればごんべえさんは無敵だ。難なく敵を倒せるわけだ。



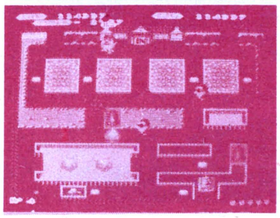
敵と闘うのはワープトンネルの近くで。タルがきたらワープしよう。



ここは、ババを倒せるグッドポジション。金庫もこわせるんだ。



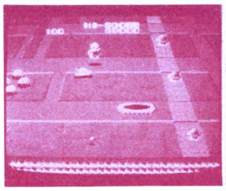
この面はポイントかせぎだ。タルとマイケル風の男に注意しよう。

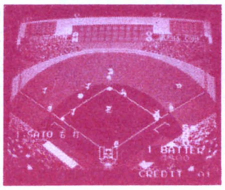


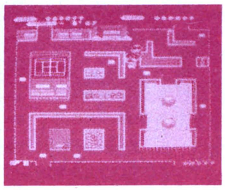
下の方の宝からとっていくのがベターだ。池の石は安全地帯。

★ビデオゲーム人気10★

集計期間昭和60年4月1日から昭和60年4月30日まで。


1


2


3

ランク	前月ランク	ゲーム名（メーカー名）	内容
1	9	マグマックス（日本物産）	必要なパーツを合体し、敵を撃ち砕こう。
2	―	ザ・高校野球（アルファ電子）	ひと味ちがう野球ゲームを楽しもう。
3	―	ごんべえの あいむそーりー（コアランド／セガ）	各界の有名人が登場!! キャラの設定が面白い。
4	―	戦場の狼（カプコン）	最前線で戦う戦場の一匹狼の物語。
5	7	1942（カプコン）	プロペラ機による実戦さながらの迫力だ。
6	―	ナイトギャル（日本物産）	依然として人気ナンバーワンのアダルト麻雀。
7	3	忍者プリンセス（セガ）	かわいいけれど、とっても強い女の子。
8	―	トライアウト（データイースト）	キミもプロ野球入団テストにチャレンジだ！
9	10	ロードランナー（アイレム） バンゲリング帝国の逆襲	知れば知るほど面白くなっていく人気ゲーム。
10	6	VS.アイスクライマー（任天堂）	アイスブロックをたたき割る山登りゲームだ。

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

●協力店●ゲームファンタジア渋谷●ゲームスペース・ミライヤ●テーカン水道橋ファンシティー●J＆B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

バンゲリングベイ

任天堂
文／有武狂

戦闘ヘリで、バンゲリング湾に浮かぶバンゲリング帝国の秘密兵器工場を破壊するのがキミの任務だ。敵の攻撃はきつく、画面のALERTサインは空母が爆撃を受けているから⬆にのってすぐ空母に戻る。

WARNINGサインは敵の戦艦の製造開始の意味。完成するとほぼ無敵で空母もそうながいことない。完成する前に絶対たたく！それもエネルギーが残っているうちに。

ファミコンとの違いは？

ほとんどファミコンとの差はないけど、あえてあげれば次のとおり。

①、空母に着艦するとワールドマップで敵工場の位置がわかる。

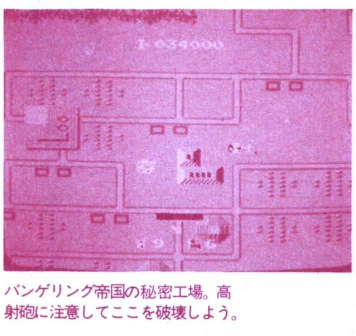
②、空母で補給できる燃料をスタート時を100とすると、1回目85%、2回目70%、3回目50%、4回以降30%になる。

③、敵艦、工場は比較的もろい。

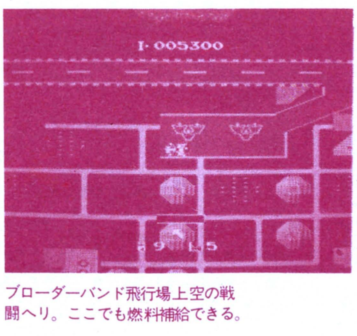
④、ジョイスティックの動きに、実に素直にヘリが反応する。

こんなもんかな……。

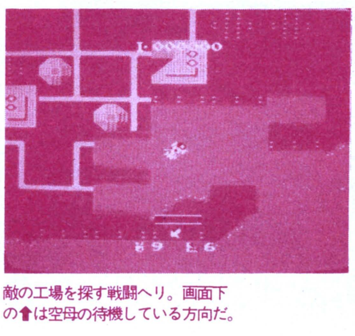
くわしくはBEEP5月号の特集記事を参考にすると、ヨイ。



バンゲリング帝国の秘密工場。高射砲に注意してここを破壊しよう。



ブローダーバンド飛行場上空の戦闘ヘリ。ここでも燃料補給できる。



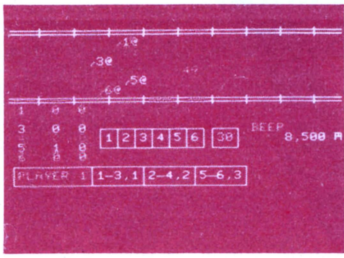
敵の工場を探す戦闘ヘリ。画面下の⬆は空母の待機している方向だ。



Beep Load

このコーナーは、読者の皆さんが送ってくれたプログラムを紹介するページです。あなたの自信作、ケッ作、迷作（?）どんなプログラムでもかまいません。どしどし編集室あてに送ってください。あなたの投稿まってまーす。（投稿方法は139ページを読んでください）

PC8801/mkII/SR・FM-7…KEIBA GAME
MSX……………………JUMP ATTACK
SC-3000/SG-1000………MAZE作成プログラム
ファミリーコンピュータ……ファミリーおもちゃ箱



KEIBA GAME

PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR
FM-7/NEW7/77

PIYO

初めに

キャラクターを使って、簡単な競馬ゲームを作りました。プログラムは、それほど長くないので、ぜひ入力して多人数で遊んでみてください。

遊び方

RUNさせると、最初にゲームをする人数を聞いてきますので、数を入力してください（7人まで遊ぶことができます）。次に、プレイヤーの名前を順番に入力します。そして、最後にRETURNキーを押すと、ゲームが始まります。

この競馬ゲームは6頭立てで、連勝複式馬券しかありません。賭け方は、1レースにつきひとり3レースまで賭けることができ、馬の番号（小さい方）、馬の番号（大きい方）、賭け金の順に入力します。賭け金は、100円単位で900円まで賭けられ、頭の数字（1～9）を入力するだけでOKです。このとき0を入力すれば、キャンセルすることもできます。

なお、入力のときはRETURNキーを押す必要はありません。すべての人が入力を終えると、レースの開始です。

この競馬は、すべてランダムですので、当たり、はずれはあなたの運しだいです。たまにはこんな競馬ゲームがあってもいいんじゃないでしょうか？

話がそれましたが、あなたの賭けた馬が当たると、馬が走っていたときに、まん中で動いていた数字が倍率となり、かけ金×倍率の分だけお金が戻ってきます（もちろんはずれるとそのままです）。

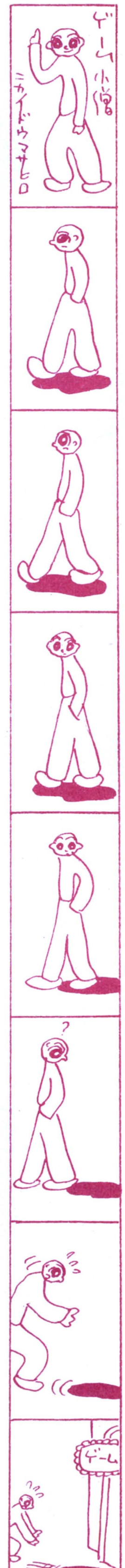
そして、すべての人のお金がなくなるか、30分ゲームをすると、ゲームオーバーとなります。

これだけの説明ではわかりにくいかもしれませんが、ゲームを実際にしてみれば、すぐわかると思います。

終わりに



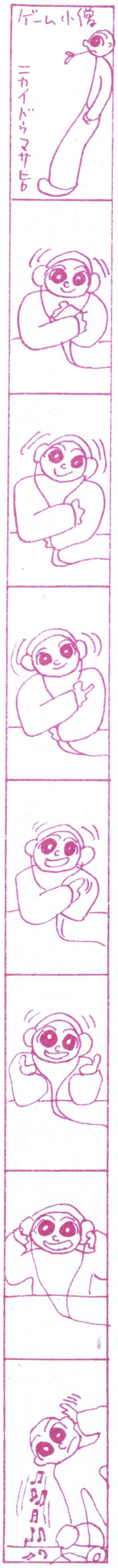
このゲームは、オールベーシックで、今回はPC版とFM版です。そんなに難しいことはしていないので、他機種への移植も簡単にできると思います。



KEIBA GAME PC-8001/mkII/SRPC-8801/mkII/SR

LIST 1 BLOCK

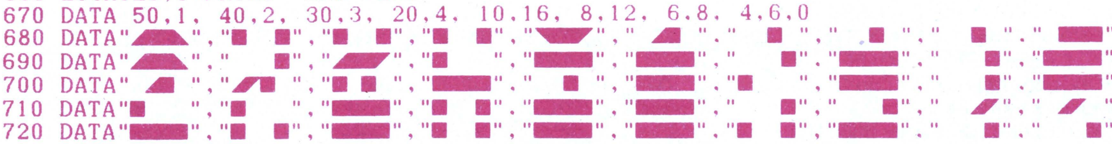
```
100 '**********************
110 '**  KEIBA GAME      **
120 '**    1985年2月20日    **
130 '**  Program By PIYO **
140 '**********************
150 PRINT CHR$(12):DEFINTA-Z:DIM B(100).S1(100,2).S2(6,2):TIME$="00:00:00"
160 X$(1)="┌────────┬────┬────┬────────┐":X$(2)="└────────┴────┴────┴────────┘"
170 FORI=0TO11:Y$=Y$+"═══╪":NEXT
180 WIDTH40.25:CONSOLE0.25,0.1:GOSUB480:GOSUB210
190 B=1:SS=SS+1:GOSUB260:GOTO280
200 Z$=MID$(Y$.B.39):LOCATE0,0:PRINTZ$;:LOCATE0,7:PRINTZ$;:RETURN
210 I=1
220 READ A:IF A>0 THEN READ B:FOR I=I TO I+B-1:B(I)=A:NEXT:GOTO 220
230 WQ=I-1:FORI=0TO9:FORJ=1TO5:READ C$(I,J):NEXTJ,I:RETURN
240 A=INT(RND(1)*WQ)+1:LOCATE24,11:PRINTUSING"##";B(A):BB=B(A):RETURN
250 COLORI:PRINTUSING" ╭#@";I;:RETURN
260 GOSUB740:COLOR7:LOCATE10,10:PRINT"┌┬┬┬┬┬┬┬┐ ┌──┐":LOCATE10,11:PRINT"|1|2|
3|4|5|6||  |":LOCATE10,12:PRINT "└┴┴┴┴┴┴┴┘ └──┘":GOSUB420:RETURN
270 COLORA:LOCATE9+A*2.11:PRINTUSING"#";A:COLOR7:RETURN
280 FORI=1TO6:A(I)=0:NEXT
290 COLOR7:B=1:GOSUB200:FORI=1TO6:LOCATE0,I:GOSUB250:NEXT
300 FORI=1TO6:LOCATE4,I:PRINT"|":NEXT
310 FORI=1TO500:NEXT:FORI=1TO6:LOCATE4,I:PRINT" ":NEXT
320 COLOR6:GOSUB240:COLOR7:GOSUB 200:B=(BMOD4)+1
330 A=INT(RND(1)*6+1):IFA(A)<>100THENA(A)=A(A)+1:LOCATEA(A),A:I=A:GOSUB250
340 IF A(A)=35THENIFCC=1THENGOSUB270:A(A)=100:S2(A,2)=S2(A,2)+1:GOTO 350ELSECC=1
```



KEIBA GAME PC-8001/mkII/SR PC-8801/mkII/SR

LIST 2 BLOCK

```
:A(A)=100:S2(A,1)=S2(A,1)+1:Z=A:GOSUB270:GOTO 320 ELSE320
350 FORI=1TO6:IFA(I)=100THENIFD=0THENF1=I:D=1:S1(SS,1)=F1ELSEF2=I:S1(SS,2)=S2
360 NEXT:COLORZ:FORI=1TO5:LOCATE1,I+1:PRINTC$(F1,I);:NEXT:LOCATE6,4:PRINT "██";
:FORI=1TO5:LOCATE10,I+1:PRINT C$(F2,I);:NEXT:LINE(0,8)-(9,13),"",BF
370 IF BB<10THEN380ELSEFORI=1TO5:LOCATE1,I+8:PRINTC$(INT(BB/10),I);:NEXT
380 FORI=1TO5:LOCATE6,I+8:PRINT C$(BBMOD10,I);:NEXT:LOCATE11,13:PRINT "ハ゛イ"
390 FORI=1TONI:FORJ=1TO3:IFA1(I,J,1)=F1ANDA1(I,J,2)=F2THENGOTO410
400 NEXTJ,I:GOSUB420:GOTO 440
410 A=A1(I,J,3)*BB:BEEP1:FORK=1TO20:NEXT:BEEP0:GOSUB730:A1(I,0,4)=A1(I,0,4)+A:LO
CATE31,I*2+9:PRINTUSING"##,### 円";A1(I,0,4);:FORK=1TO2000:NEXT:GOTO 400
420 FORI=1TONI:COLORI:LOCATE28,I*2+8:PRINTUSING"&          &";A$(I):COLOR7:IFA1(I
,0,4)<>0THENLOCATE31,I*2+9:PRINTUSING"##,### 円";A1(I,0,4);:NEXT:RETURN
430 LOCATE31,I*2+9:PRINT"ハ サ ン  !";:HA=HA+1:NEXT:RETURN
440 IF TIME$>"00:30:00" OR NI=HA THEN660
450 LOCATE 10,24:COLOR 7:PRINT"PUSH SPACE KEY";
460 IFINKEY$=" "THENCC=0:D=0:FORI=1TONI:FORJ=1TO3:A1(I,J,1)=0:A1(I,J,2)=0:A1(I,J
,3)=0:NEXTJ,I ELSE GOTO 460
470 GOSUB530:GOTO 190
480 '***********
490 PRINTSPC(10)"KEIBA GAME":PRINT
500 COLOR7:PRINT "ニンズ゛ウ ハ  (1-7) ?";:NI=VAL(INPUT$(1)):IFNI>7ORNI=0THENPRINT:GOT
O500 ELSE PRINTNI
510 FORI=1TONI:COLORI:PRINT "PLAYER";I;"ナマエ ハ ";:COLOR7:INPUT A$(I):NEXT:GOSUB65
0
520 COLOR7:LOCATE5,12 :PRINT "モチテン = 10000 円  PUSH RETURN key ";:IF INKEY$<>CHR$
(13)THENA=RND(1):GOTO 520
530 COLOR7:PRINTCHR$(12):LOCATE10,0:PRINT "3 カショ マテ゛":FORI=1TONI:COLORI:PRINT:PR
INT:PRINTUSING"PLAYER# (&          &) ";I;A$(I):COLOR7:PRINT" 1 カラ 6 マテ゛  END - e
":FORJ=1TO3
540 PRINT:PRINTUSING"#カショメ (#####円) ";J;A1(I,0,4);:IFA1(I,0,4)=0THENNEXTI:GOTO 6
10
550 A$=INPUT$(1):IFA$="e"THENNEXTI:GOTO610
560 A=VAL(A$):IFA=0ORA>5THEN550ELSEPRINTA;"-";
570 B=VAL(INPUT$(1)):IFA>=BORB>6THEN570 ELSE PRINT B;
580 C=VAL(INPUT$(1))*100:IFC=0ORA1(I,0,4)-C<0THEN540
590 PRINTC;"円";:A1(I,J,1)=A:A1(I,J,2)=B:A1(I,J,3)=C:A1(I,0,4)=A1(I,0,4)-C
600 NEXTJ:PRINT:NEXTI
610 PRINT CHR$(12):COLOR7
620 LOCATE0,14:PRINTX$(1):LOCATE0,15:FORI=1TONI:COLOR7:PRINT "|";:COLORI:PRINT"P
LAYER";USING" #";I;:COLOR7:PRINT"|";:FORJ=1TO3
630 IFA1(I,J,1)=0THENPRINT"*-*,*|";:NEXTJ:PRINT:NEXTIELSEPRINTUSING"#-";A1(I,J,1
);:PRINTUSING"#";A1(I,J,2);:PRINTUSING",#|";A1(I,J,3)/100;:NEXTJ:PRINT :NEXTI
640 COLOR7:PRINTX$(2);:RETURN
650 FORI=1TONI:A1(I,0,4)=10000:NEXT:RETURN
660 LOCATE0,0:PRINT "END":END
670 DATA 50,1, 40,2, 30,3, 20,4, 10,16, 8,12, 6,8, 4,6,0
```



```
730 COLORI:LOCATE2,8:PRINTUSING"PLAYER# ##,###円 + ###円 × ## = ##,###円";I;A1(I,0,
4);A1(I,J,3);BB;A1(I,0,4)+A:RETURN
740 LOCATE0,8:FORI=1TO6:COLORI:PRINT I;USING"##,";S2(I,1),S2(I,2):NEXT:RETURN
```



KEIBA GAME FM-7/NEW7/77

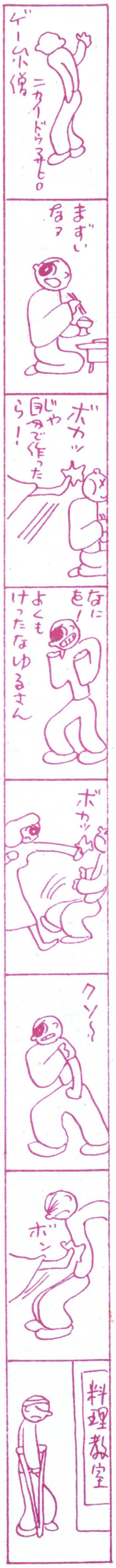
LIST 1 BLOCK

```
100 '*******************
110 '**  KEIBA GAME   **
120 '**   1985,1,27   **
130 '**    BY PIYO    **
140 '*******************
150 CLS:CLEAR1000:DEFINT A-Z:DIM B(100),S1(100,2),S2(6,2):TIME$="00:00:00"
160 X$(1)=" ┌──────────┬──────────┬──────────┬──────────┐":X$(2)=" └──────────┴──────────┴──────────┴──────────┘"
170 FORI=0TO11:Y$=Y$+" ┼┼┼┼┤":NEXT:FORI=0TO3:Y$(I)=MID$(Y$,I+1,34):NEXT
180 WIDTH40,25:GOSUB500:GOSUB210
190 B=1:SS=SS+1:GOSUB260:GOTO280
200 Z$=Y$(B):LOCATE0,0:PRINTZ$;:LOCATE0,7:PRINTZ$;:RETURN
210 I=1
220 READA:IFA>0THENREADB:FOR I=I TO I+B-1:B(I)=A:NEXT:GOTO220
230 WQ=I-1:RETURN
240 A=INT(RND(1)*WQ)+1:LOCATE24,11:PRINTUSING"##";B(A):BB=B(A):RETURN
250 COLORI:PRINTUSING"  ,#";I;:PRINT"@";:RETURN
260 GOSUB720:COLOR7:LOCATE10,10:PRINT" ┌─┬─┬─┬─┬─┬─┐ ┌──┐":LOCATE10,11:PRINT"|1|2|
3|4|5|6||   |":LOCATE10,12:PRINT" └─┴─┴─┴─┴─┴─┘ └──┘":GOSUB430:RETURN
270 COLORA:LOCATE9+A*2,11:PRINTUSING"#";A:COLOR7:RETURN
280 FORI=1TO6:A(I)=0:NEXT
290 COLOR7:B=1:GOSUB200:FORI=1TO6:LOCATE0,I:GOSUB250:NEXT
300 FORI=1TO6:LOCATE4,I:PRINT"|";:NEXT
310 FORI=1TO500:NEXT:FORI=1TO6:LOCATE4,I:PRINT" ":NEXT
320 COLOR6:GOSUB240:COLOR7:GOSUB200:B=(B+1)MOD4
330 A=INT(RND(1)*6+1):IFA(A)<>100THENA(A)=A(A)+1:LOCATEA(A),A:I=A:GOSUB250
340 IFA(A)=30THENIFCC=1THENGOSUB270:A(A)=100:S2(A,2)=S2(A,2)+1:GOTO350ELSECC=1:A
(A)=100:S2(A,1)=S2(A,1)+1:Z=A:GOSUB270:GOTO320ELSE320
350 FORI=1TO6:IF A(I)=100 THEN IF D=0 THEN F1=I:D=1:S1(SS,1)=F1 ELSE F2=I:S1(SS,
2)=S2
360 NEXT:COLOR2:SYMBOL(8,8),CHR$(F1+48)+"-"+CHR$(F2+48),7,7:LINE(0,8)-(9,13)," "
,BF
370 LINE(0,8)-(9,13)," ",,BF
380 IF BB<10 THEN390 ELSE SYMBOL(8,64),CHR$(INT(BB/10)+48),7,7
390 SYMBOL(48,64),CHR$(BB MOD 10+48),7,7:LOCATE11,13:PRINT"ﾊﾞｲ"
400 FORI=1TONI:FORJ=1TO3:IF A1(I,J,1)=F1 AND A1(I,J,2)=F2 THEN 420
410 NEXTJ,I:GOSUB430:GOTO450
420 A=A1(I,J,3)*BB:BEEP1:FORK=1TO5:NEXT:BEEP0:GOSUB710:A1(I,0,4)=A1(I,0,4)+A:LOC
ATE31,I*2+9:PRINTUSING"##,### 円";A1(I,0,4);:FORK=1TO1500:NEXT:GOTO410
430 FORI=1TONI:COLORI:LOCATE28,I*2+8:PRINTUSING"&          &";A$(I):COLOR7:LOCATE
 31,I*2+9:IFA1(I,0,4)<>0THENPRINTUSING"##,### 円";A1(I,0,4); ELSE PRINT"ﾊ ｻ ﾝ  !"
;:HA=I
440 NEXT:RETURN
450 LOCATE0,24:COLOR7:PRINTSPC(10)"PUSH SPACE KEY"SPC(15);
460 IF INKEY$=" " THENCC=0:D=0:FORI=1TONI:FORJ=1TO3:A1(I,J,1)=0:A1(I,J,2)=0:A1(I
,J,3)=0:NEXTJ,I ELSE GOTO 460
470 IF TIME$>"00:30:00" THEN690
480 IF HA>0 AND A1(HA,0,4)=0 THEN CLS:LOCATE 10,20:PRINT"end ﾆｽﾙｶ ? YES=SPACE";:
IFINPUT$(1)=" "THEN 690
490 HA=0:GOSUB550:GOTO190
500 '*********************
510 PRINTSPC(10)"KEIBA GAME":PRINT
520 COLOR7:PRINT"ﾆﾝｽﾞｳ ﾊ (1-7)";:NI=VAL(INPUT$(1)):IFNI>7ORNI=0THENPRINT:GOTO520
 ELSEPRINTNI
530 FORI=1TONI:COLORI:PRINT"PLAYER";I;"ﾅﾏｴ ﾊ ";:COLOR7:INPUT A$(I):NEXT:GOSUB680
540 COLOR7:LOCATE5,12:PRINT"ﾓﾁﾃﾝ = 10000 円 PUSH RETURN KEY";:IFINKEY$<>CHR$(13)T
HENA=RND(1):GOTO540
550 COLOR7:CLS:LOCATE10,0:PRINT"3ｶｼｮ ﾏﾃﾞ":FORI=1TONI:COLORI:PRINT:PRINT:PRINTUSI
NG"PLAYER# (&              &) ";I;A$(I):COLOR7:PRINT" 1ｶﾗ 6ﾏﾃﾞ END=[E]":FORJ=1TO3
560 PRINT:PRINTUSING"#ｶｼｮ (#####円) ";J;A1(I,0,4);:IFA1(I,0,4)=0THENNEXTI:GOTO630
570 A$=INPUT$(1):IFA$="e"ORA$="E"THENNEXTI:GOTO630
580 A=VAL(A$):IFA=0ORA>5THEN570ELSEPRINTA;"-";
590 B=VAL(INPUT$(1)):IF A>=B OR B>6 THEN590ELSEPRINTB;
600 C=VAL(INPUT$(1))*100:IFC=0ORA1(I,0,4)-C<0THEN560
610 PRINTC;"円";:A1(I,J,1)=A:A1(I,J,2)=B:A1(I,J,3)=C:A1(I,0,4)=A1(I,0,4)-C
```

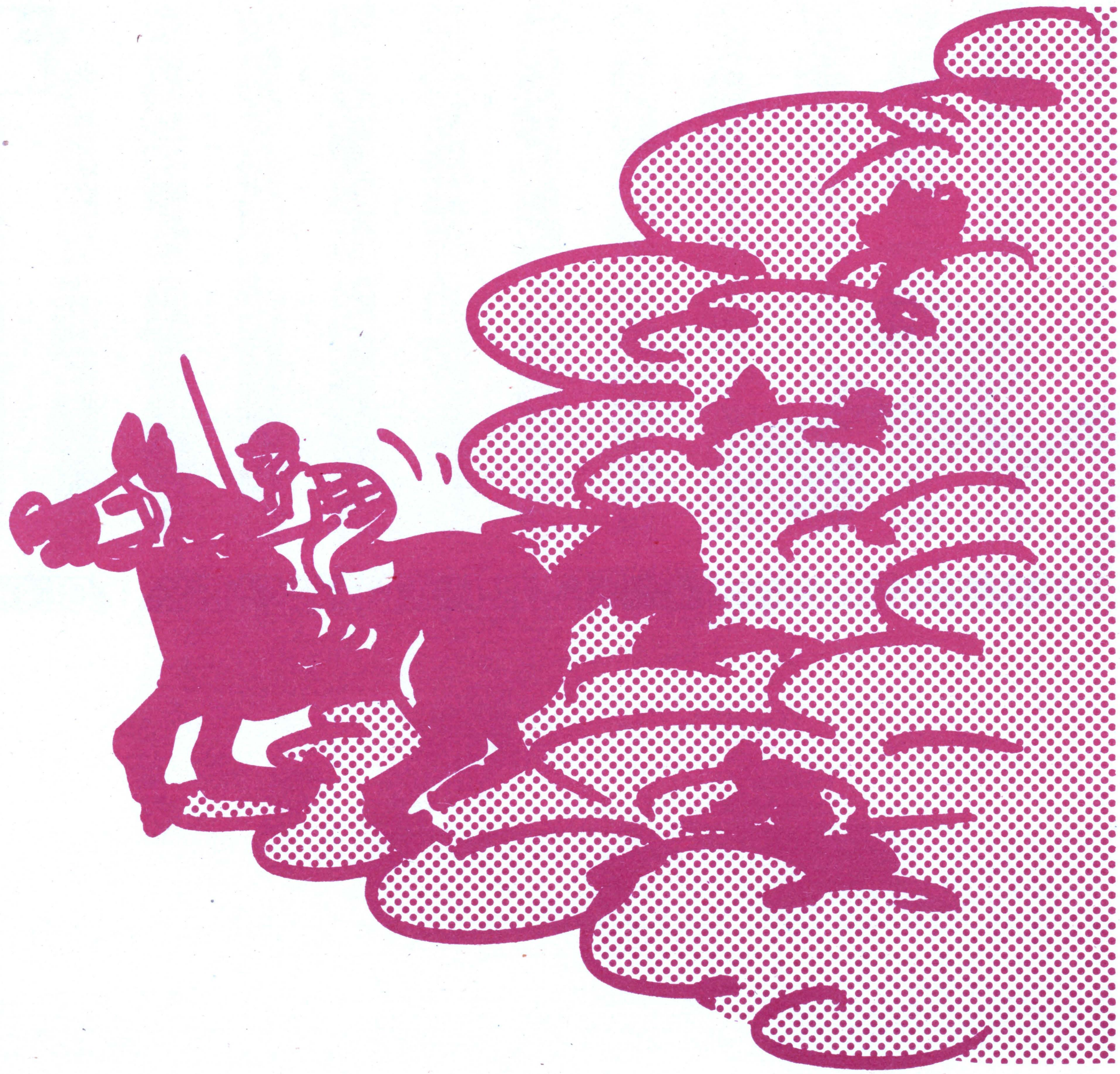


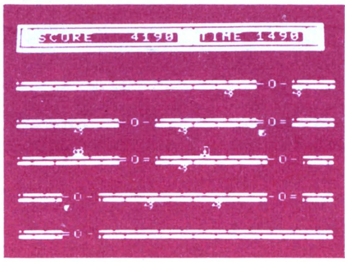
KEIBA GAME FM-7/NEW7/77

LIST 2 BLOCK




```
620 NEXTJ:PRINT:NEXTI
630 CLS:COLOR7
640 LOCATE0,14:PRINTX$(1):LOCATE0,15:FORI=1TONI:COLOR7:PRINT"|";:COLORI:PRINTUSI
NG"PLAYER #";I;:COLOR7:PRINT"|";:FORJ=1TO3
650 IFA1(I,J,1)=0THENPRINT"*-*,*|";ELSEPRINTUSING"#-";A1(I,J,1);:PRINTUSING"#";A
1(I,J,2);:PRINTUSING",#|";A1(I,J,3)/100;
660 NEXTJ:PRINT:NEXTI
670 COLOR7:PRINTX$(2);:RETURN
680 FORI=1TONI:A1(I,0,4)=10000:NEXT:RETURN
690 LOCATE0,0:PRINT"END":END
700 DATA 50,1,40,2,30,3,20,4,10,16,8,12,6,8,4,6,0
710 LOCATE3,24:PRINTUSING"PLAYER#";I;:PRINTUSING"##,###円";A1(I,0,4);:PRINTUSING"
 + ###円 x";A1(I,J,3);:PRINTUSING" ## =";BB;:PRINTUSING" ##,###円";A1(I,0,4)+A;:RE
TURN
720 LOCATE0,8:FORI=1TO6:COLORI:PRINTI;:PRINTUSING"##,";S2(I,1),S2(I,2):NEXT:RETU
RN
```

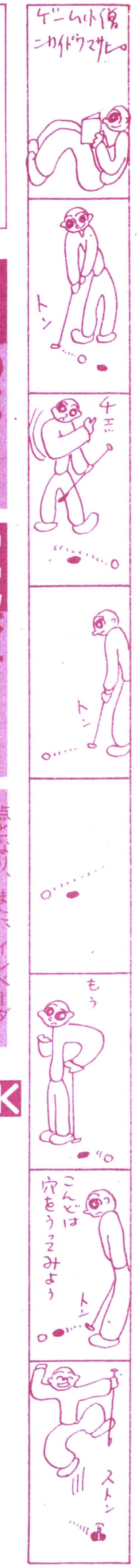




JUMP ATTACK

MSX

森山　千佳子



初めに

全国のMSXユーザーのみなさん、そして佳代ちゃん、こんにちは。お元気ですか？

BEEPではMSXを冷遇しているのではないか？　と考えている人もあるかと思いますが、MSX用のゲームリストがあまり載らないというだけで、そういう意図はまったくないそうです。要は読者の心意気です。どしどし応募しましょう。

というわけで、まずはストーリーの説明です。

ストーリー

JUMP君は、フルーツ園でイチゴ、リンゴ、メロンを作っていますが、近頃、悪質なインベーダーが出現し、夜ごとフルーツを盗んでいきます。しかし、なぜかイチゴは嫌いなようで、リンゴとメロンを根こそぎ持っていこうとしています。

そこで、JUMP君は、各フロアに設置されてある昇降装置を使ってインベーダーを撃退し、フルーツを取り返そうと考えました。果たしてJUMP君の運命やいかに……。

遊び方

まず、リストを入力し、RUNさせてください。例によって注釈文は省略可です。最初にタイトルが表示されますので、RETURNキーを押せばゲームがスタートします。

操作法は、カーソルキーの上・下・左・右で、JUMP君を各方向に移動させます。ただし、上のフロアに移るのは、スプリング〝＝〟の真上で上のキーを、下へはハッチ〝－〟の真上で下のキーを押したときのみ可能です。

上へ行くときは、縮んでいたスプリングが伸びる力で上昇できます。このとき、ハッチの真上にインベーダーがいたり、開いたハッチにインベーダーが激突した場合、インベーダーは持っていたフルーツを残して消滅してしまいます。ただ、最後の1匹はフルーツのみ残し、別の場所へワープするので御注意を。

下へ行くときは、伸びているスプリングが落下のショックを吸収するので、下のスプリングが伸びていないと死んでしまいます。

得点は、フルーツの下でジャンプ(上か下のキーを押す)すると、フルーツが取れて得点となり、また、インベーダ1を飛び越えたときも得点になります。並んでいるフルーツを連続して取ると、各フルーツの得点が2倍、3倍……となります。インベーダーを飛び越えるときも同様です。

TIMEは、ジャンプをすると減少の率が増え、残りのTIMEが0になるか、JUMP君がすべてやられてしまうと、ゲームオーバーです。

JUMP君は初め4人いて、最初は1万点で、その後は3万点ごとに、ひとりずつ増えます。

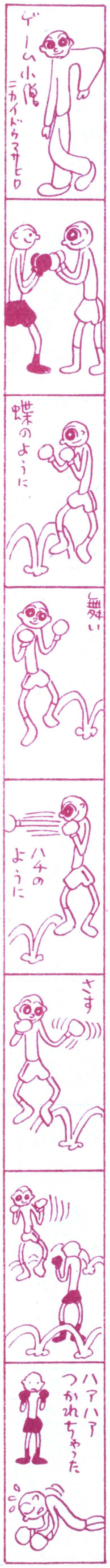
インベーダーは、最高4匹増えますので、1面クリア(イチゴをすべて取る)するコツは、まずインベーダーを1匹まで減らすことです。それには、スペースバー＋上(下)を押して、その場に止まるテクニックが必要でしょう。



JUMP ATTACK MSX 1 BLOCK

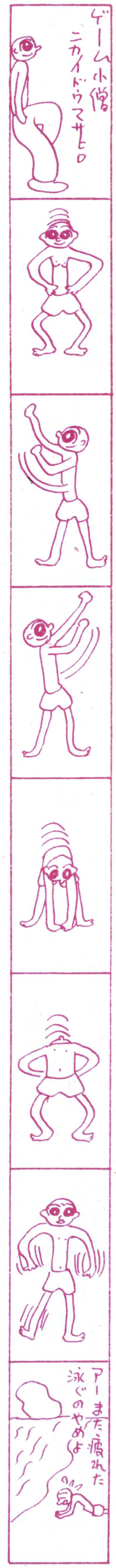
```
10 '************************
11 '*                      *
12 '*   JUMP ATTACK        *
13 '*                      *
14 '*         FOR MSX      *
15 '*                      *
16 '*  PROGRAMED BY CHIKA. *
17 '*                      *
18 '*              IN 1985.3 *
19 '*                      *
20 '************************
100 '*** ｼｮｷﾁ-1 ***************
110 SCREEN1,2,1:WIDTH30
120 KEY OFF
130 DEFINTA-Z
140 DEFDBLH,L,P,S,T
150 DEFFNP(Y)=VPEEK(6145+KX+Y*32)
160 DEFFNPE(X,Y)=VPEEK(6145+X+Y*32)
170 DEFFNP$(Y)=CHR$(FNP(Y))
```

JUMP ATTACK MSX 2 BLOCK




```
180 DEFFNR(R)=INT(RND(1)*R)
190 DEFFNT(T)=400-INT(TIME/60)
200 DIM X(18),O(25),WC(19)
210 COLOR,FNR(15)+1
220 HSC=0
230 HFL=0:PG=0:LUP=10000
240 LE=4:WT=1:SC=0
250 RESTORE
260 FOR I=1 TO 3
270  READ A$(I)
280 NEXT I
290 '--- ｷｬﾗｸﾀｰ -------------
300 FOR I=1 TO 6
310  READ A
320  A1=A*8:A2=A1+7
330  FOR J=A1 TO A2
340   READ B$
350   VPOKE J,VAL("&B"+B$)
360  NEXT J
370 NEXT I
380 B$=CHR$(136)
390 C$=CHR$(32)
400 K$=CHR$(120)
410 T$=CHR$(224)
420 DW$=CHR$(176)+"O"+CHR$(176)
430 UP$=CHR$(61)+"O"+CHR$(61)
440 S$=""
450 FOR I=1 TO 8
460  S$=S$+"■"
470 NEXT I
480 SPRITE$(1)=S$
490 GOSUB 3300
500 '*** ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ***********
510 GOSUB 3920
520 GOSUB 3990
530 GOSUB 3840
540 PRINTCHR$(12)
550  PLAY"O5L4F#.L8DO4L4B.R4BABO5L4D.O4L8BL1GL64"
560 LOCATE7,8
570 PRINTUSING"STAGE -----   ##";PG+1
580 IFWT=4THENWT=0
590 WT=WT+1
600 T=WT
610 LOCATE8,12
620 PRINTT$;"  -------   ";T
630 E=((PGMOD5)+1)*4
640 LOCATE8,16
650 PRINTB$;"  -------   ";
660 PRINTUSING"##";E
670 FORW=0TO2000:NEXTW
680 PRINT CHR$(12)
690 FOR I=1 TO 3
700  LOCATE1,I-1
710  PRINTA$(I)
720 NEXT
730 FOR I=6 TO 22 STEP 4
740  LOCATE1,I
750  FOR J=1 TO 14
760   PRINTCHR$(1)+CHR$(81);
770   PRINTCHR$(1)+CHR$(82);
780  NEXT
790 NEXT
800 O=5
810 O(O)=FNR(22)+3
820 FOR Y=6 TO 18 STEP 4
830  X(Y)=FNR(22)+3
840  IF ABS(O(O)-X(Y))<4 THEN 830
```

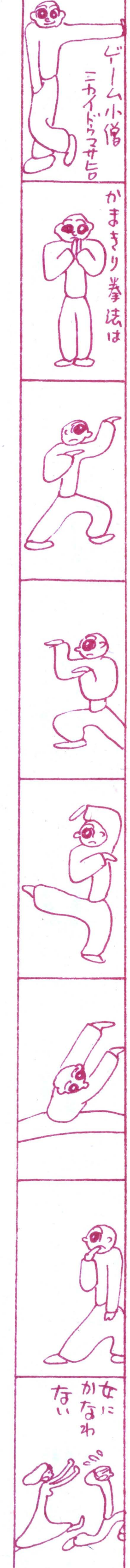
```
850  LOCATE X(Y),Y
860  PRINT DW$
870  LOCATE X(Y),Y+4
880  PRINT UP$
890  BY=Y+1
900  FOR I=1 TO E/4
910   BX=FNR(26)+2
920   IF FNPE(BX,BY)<>32 OR FNPE(BX,Y)>32 THEN 910
930   LOCATE BX,BY
940   PRINT B$
950  NEXT
960  O=O+4
970  O(O)=X(Y)
980 NEXT
990 TIME=0
1000 GOSUB3430
1010 GOSUB3620
1020 '*** ショキチ-2 *************
1030 FOR I=1 TO T
1040  A(I)=FNR(20)+5
1050   B(I)=FNR(4)*4+5
1060  WA(I)=1-FNR(2)*2
1070 NEXT I
1080 GOSUB2520
1090 KX=2:KY=21:Q=6
1100 FOR W=0 TO 20
1110  LOCATEKX,KY
1120  PRINTK$
1130  LOCATEKX,KY
1140  PRINTC$
1150 NEXT W
1160 '*** メイン ルーチン ***********
1170 GOSUB3520
1180 LOCATEKX,KY:PRINTC$
1190 KX=KX+WX:IFKX<2ORKX>28THENKX=WX+30-KX
1200 IFFNP(KY)=224THENGOSUB3000
1210 PLAY"O5B":LOCATEKX,KY:PRINTK$
1220 IFFNPE(KX,KY-2)=32THENC1=0
1230 GOSUB2520
1240 IFFNP(KY)=224THENGOSUB3000
1250 S=STICK(0):IFS<>0THENK=S/2+1:ONKGOSUB1280,1460,1480,1710
1260 GOTO1170
1270 '*** ウ I ***************
1280 IFFNP(KY+1)=61THENSW=1
1290 WU=-1-(O(KY)=KX)*2
1300 GOSUB1730
1310 IFSW=0THEN1440
1320  LOCATEKX,KY+1
1330  PRINTCHR$(45)
1340  PUTSPRITEQ,((KX+1)*8-1,(KY-1)*8),6,1:Q=Q-1
1350  FORU=1TO4
1360   GOSUB2520
1370   LOCATEKX,KY:PRINTC$
1380   KY=KY-1
1390   PLAY"O6G"
1400   LOCATEKX,KY:PRINTK$
1410  NEXT
1420  GOSUB2290
1430 SW=0
1440 RETURN
1450 '*** ミ ギ ***************
1460 WX=1:RETURN
1470 '*** シ タ ***************
1480 IFFNP(KY+1)=176THENSW=2
1490 WD=-1-(O(KY+4)=KX)*2
1500 GOSUB 1730
1510 IFSW=0THEN1680
```

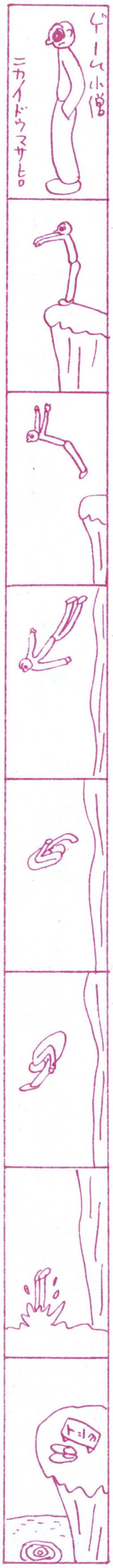





```
1520  GOSUB2190
1530  IFFNP(KY+5)<>45THENDSW=1
1540  FOR D=1 TO 4
1550   GOSUB 2520
1560   PLAY"O2G"
1570   LOCATEKX,KY:PRINTC$
1580   KY=KY+1
1590   LOCATEKX,KY:PRINTK$
1600  NEXT
1610  LOCATE KX,KY+1
1620  PRINTCHR$(61)
1630  GOSUB 2400
1640  IFDSW=1THENGOSUB3000
1650  Q=Q+1
1660  PUTSPRITEQ,(0,209)
1670  SW=0
1680 DSW=0
1690 RETURN
1700 '*** ﾋﾀﾞﾘ ***************
1710 WX=-1:RETURN
1720 '*** ｼﾞｬﾝﾌﾟ *************
1730 TIME=TIME+300
1740 IFSTRIG(0)=-1THENWX=0
1750 PLAY"N40"
1760 LOCATEKX,KY:PRINTC$
1770 KY=KY-1
1780 LOCATEKX,KY:PRINTK$
1790  C2=0
1800  FORJ=1TO4
1810   ONSWGOSUB2000
1820   GOSUB2520
1830   IFFNP(KY+1)=32THEN1870
1840    C2=C2+100
1850    WSC=C2
1860    GOSUB3350
1870  NEXT
1880  P=FNP(KY-1)
1890  IFP=32THEN1950
1900  C1=C1+100
1910  WSC=((P-128)/8)*((PGMOD9)+1)*C1
1920  GOSUB3350
1930  LOCATEKX,KY-1:PRINTC$
1940  IFP=136THENE=E-1:IFE<1THEN2880
1950 LOCATEKX,KY:PRINTC$
1960 KY=KY+1
1970 LOCATEKX,KY:PRINTK$
1980 RETURN
1990 '*** ﾁｪｯｸ ***************
2000 FORI=0TO2
2010  WA=KX+I*WU:WB=KY-3
2020  P=FNPE(WA,WB)
2030  IFP<>224THEN2050
2040   GOSUB2600
2050   IFI=1THENGOSUB2090
2060 NEXT
2070 RETURN
2080 '*** ｵｰﾌﾟﾝ-U ************
2090 LOCATEKX,KY-2
2100 PRINT C$
2110 LOCATE KX+WU,KY-3
2120 PRINT "|"
2130 LOCATE KX+2*WU,KY-2
2140 PRINT C$
2150 LOCATE KX+WU,KY-1
2160 PRINT "|"
2170 RETURN
2180 '*** ｵｰﾌﾟﾝ-D ************
```

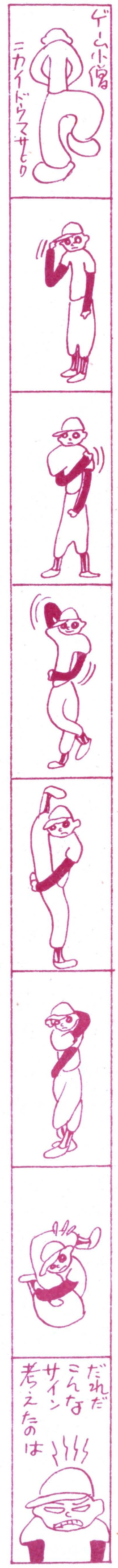
```
2190 LOCATE KX,KY+1
2200 PRINT C$
2210 LOCATE KX+1*WD,KY+2
2220 PRINT "|"
2230 LOCATE KX+2*WD,KY+1
2240 PRINT C$
2250 LOCATE KX+1*WD,KY
2260 PRINT "|"
2270 RETURN
2280 '*** ｸﾛｰｽﾞ-U ************
2290 LOCATE KX+1*WU,KY
2300 PRINT C$
2310 LOCATE KX+2*WU,KY+1
2320 PRINT "-"
2330 LOCATE KX+1*WU,KY+2
2340 PRINT C$
2350 LOCATE KX,KY+1
2360 PRINT "-"
2370 UA=0
2380 RETURN
2390 '*** ｸﾛｰｽﾞ-D ************
2400 LOCATE KX+1*WD,KY-2
2410 PRINT C$
2420 LOCATE KX+2*WD,KY-3
2430 PRINT"-"
2440 LOCATE KX+1*WD,KY-4
2450 PRINT C$
2460 LOCATE KX,KY-3
2470 PRINT"-"
2480 LOCATEKX,KY-3:PRINT"-"
2490 DA=0
2500 RETURN
2510 '*** ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ************
2520 FORI=1TOT
2530  LOCATEA(I),B(I):PRINTC$
2540  A(I)=A(I)+WA(I):IFA(I)=1ORA(I)=29THENA(I)=(30-A(I))+WA(I):B(I)=FNR(4)*4+5
2550  IFB(I)=KYTHENWA(I)=1+(A(I)>KX)*2
2560  LOCATEA(I),B(I):PRINTT$
2570 NEXT
2580 RETURN
2590 '*** ﾔｯﾂｹﾀ! *************
2600 FORJ=1TOT
2610  IFA(J)=WAANDB(J)=WBTHEN2630
2620 NEXT
2630 PLAY"O5DFA"
2640 LOCATEA(J),B(J):PRINTC$
2650 AW=WA+2*WU*(I<2)
2660 BW=WB-(2+(I=2)*4)
2670 WC=144
2680 P=FNPE(AW,BW)
2690 IFP=32THEN2730
2700  IFWC<160THENWC=WC+8
2710  AW=AW-WA(J)
2720  GOTO2680
2730 LOCATEAW,BW
2740 PRINTCHR$(WC)
2750 IFT>1THEN2790
2760  A(1)=FNR(25)+3
2770  B(1)=FNR(4)*4+5
2780  GOTO 2860
2790 FORCH=JTOT-1
2800  SWAPA(CH),A(CH+1)
2810  SWAPAW(CH),AW(CH+1)
2820  SWAPWA(CH),WA(CH+1)
2830  SWAPB(CH),B(CH+1)
2840 NEXT
2850 T=T-1
```

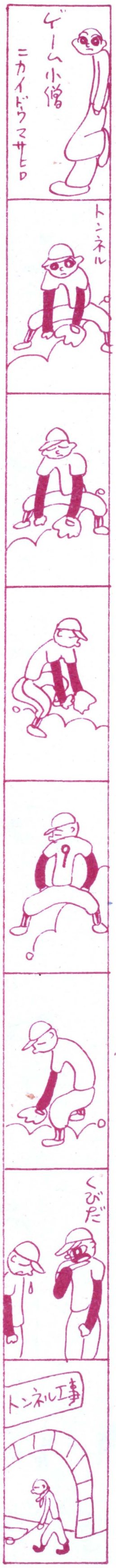





```
2860 RETURN
2870 '*** クリア ****************
2880 FOR W=0 TO 1000:NEXT W
2890 SW=0
2900 PG=PG+1
2910 SC=SC+FNT(T)*10
2920 GOSUB 3430
2930 LOCATE 21,1
2940 PRINT"     0"
2950 FOR W=0 TO 500:NEXT W
2960 GOSUB 3300
2970 GOSUB 3920
2980 GOTO 540
2990 '*** シンダ" **************
3000 PLAY"O3L4G.O4L4D.C.O3L8B.R8AG32R32GF#GF#GF#L8GL64"
3010 LOCATE KX,KY
3020 PRINT "X"
3030 FOR W=0 TO 1000:NEXT W
3040 LOCATE KX,KY
3050 PRINT " "
3060 LE=LE-1
3070 GOSUB 3620
3080 IFL E>0 THEN 3160
3090  FOR W=0 TO 1000
3100  LOCATE 6,4
3110  PRINT"PLAY AGAIN(Y/N)?"
3120  Q$=INKEY$
3130  IFQ$="Y"ORQ$="y"THEN230
3140  IFQ$="N"ORQ$="n"THEN3260
3150  GOTO 3120
3160 GOSUB2520
3170 KX=(KX+WX*5)MOD26+2
3180 FOR W=0 TO 40
3190  LOCATEKX,KY
3200  PRINTK$
3210  LOCATEKX,KY
3220  PRINTC$
3230 NEXT W
3240 RETURN
3250 '*** オ シ マ イ ************
3260 PRINTCHR$(12)
3270 GOSUB3300
3280 END
3290 '*** スプライト オフ **********
3300 FOR I=Q+1 TO 6
3310 PUTSPRITEI,(0,209)
3320 NEXT
3330 RETURN
3340 '*** ス コ ア **************
3350 IFKX<26ANDKX>5THENBX=KX+3*(WX=-1)ELSEBX=ABS(KX-5)
3360 BY=KY+1
3370 LOCATEBX,BY
3380 PRINTWSC
3390 FORW=0TO100:NEXTW
3400 LOCATEBX,BY
3410 PRINTSPC(6)
3420 SC=SC+WSC
3430 PLAY"O7CEGO8C"
3440 IFSC>=HSCTHENGOSUB3690
3450 LOCATE8,1
3460 PRINTUSING"#######";SC
3470 IFSC>=LUPTHENGOSUB3600
3480 RETURN
3490 '*** タイム ヒョウジ" **********
3500 LOCATE17,1
3510 PRINT"TIME        "
3520 IFFNT(T)>0THEN3560
```

```
3530  LOCATE21,1
3540  PRINT"    0"
3550  GOTO3090
3560 LOCATE21,1
3570 PRINTUSING"####0";FNT(T)
3580 RETURN
3590 '*** ﾉｺﾘ ﾋｮｳｼﾞ **********
3600 LE=LE+1
3610 LUP=LUP+50000!
3620 PLAY"L6407BR64L32BAGABL64BBBAG"
3630 LOCATE17,1
3640 PRINTUSING"LEFT - ##";LE
3650 FORW=0TO500:NEXTW
3660 GOSUB 3500
3670 RETURN
3680 '*** ﾊｲ ｽｺｱ *************
3690 IFHFL=1THEN3810
3700  HFL=1
3710   PLAY"O6C"
3720  FOR W=0 TO 10
3730   LOCATE3,1
3740   PRINT" HIGH-SCORE "
3750   LOCATE3,1
3760   PRINTSPC(11)
3770  NEXT
3780  LOCATE3,1
3790  PRINT"SCORE        "
3800  TIME=TIME-40
3810 HSC=SC
3820 RETURN
3830 '*** ｶ ﾗ - **************
3840 COLOR15,1,1
3850 VPOKE&H200F,161
3860 VPOKE&H2011,97
3870 VPOKE&H2012,97
3880 VPOKE&H2013,33
3890 VPOKE&H2014,161
3900 VPOKE&H201B,225
3910 VPOKE&H201C,241
3920 C1=(PG+15)MOD16
3930 C2=(C1+4)MOD15
3940 C=C1*16+C2
3950 VPOKE&H2002,C
3960 VPOKE&H2003,C
3970 RETURN
3980 '*** ﾀ ｲ ﾄ ﾙ ************
3990 PRINTCHR$(12)
4000 FOR I=1 TO 18
4010  READ TI$
4020  LOCATE1,I
4030  PRINTTI$
4040 NEXT
4050 PLAY"T120V12"
4060 PLAY"O6L8DR16L32DR32L16D.C.D.","O4L4GO5D"
4070 PLAY"O5L8BR16L32BR32L16B.A.B.","O4L4BG"
4080 PLAY"O6L8CR16L32O5BL8AGL16F#EL8D","O4L4AF#D"
4090 IF PLAY(0) THEN 4090
4100 LOCATE 5,21
4110 PRINT"HIT [RETURN] KEY"
4120 A$=INKEY$
4130 COLOR,FNR(15)+1
4140 C=INT(RND(1)*255)+1
4150 VPOKE&H2002,C
4160 VPOKE&H2003,C
4170 FOR W=0 TO 20:NEXT W
4180 IFA$<>CHR$(13)THEN4120
4190 PLAY "T254S8M10L64"
```

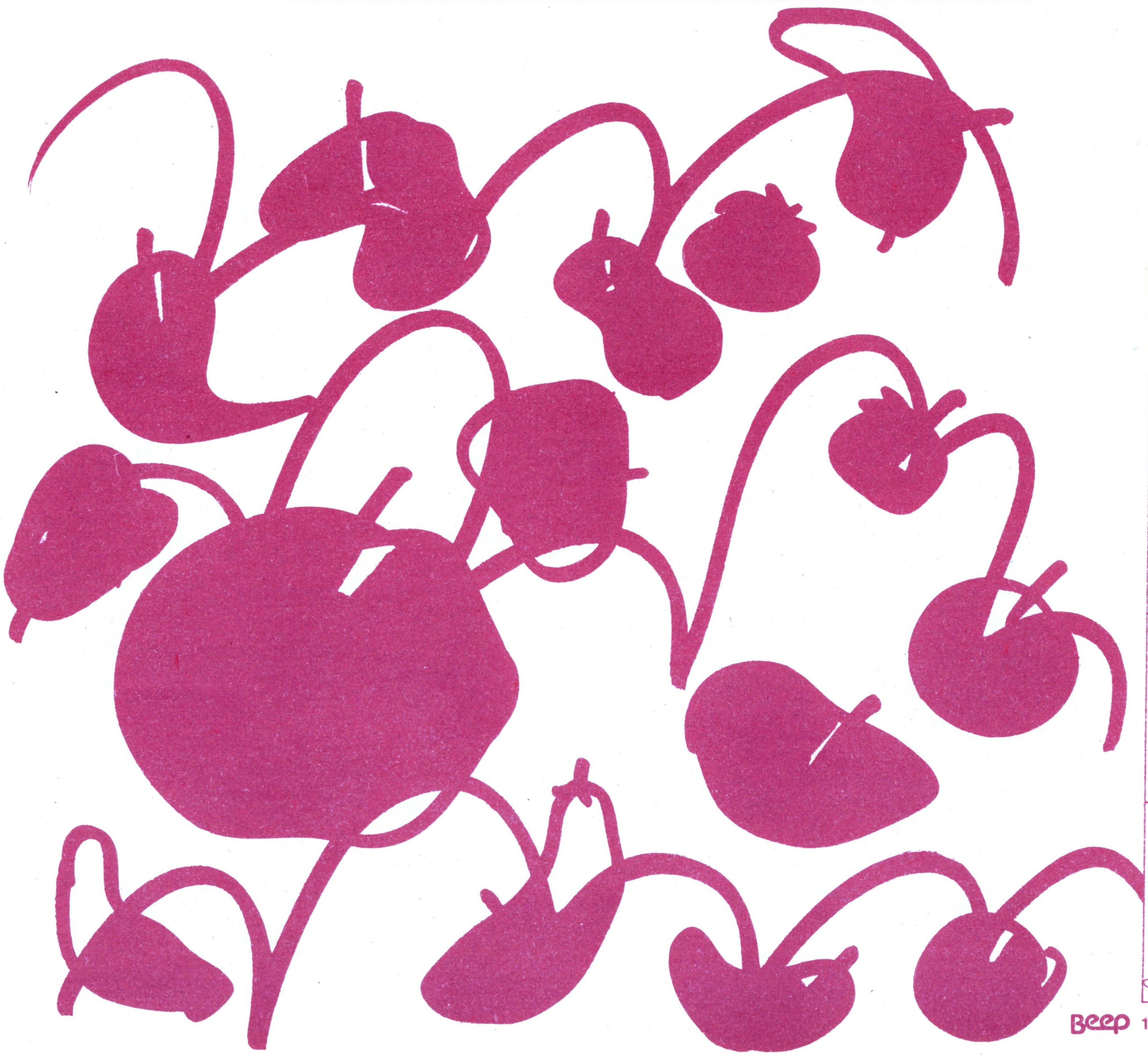


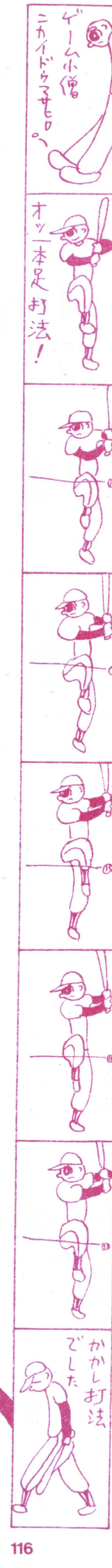



```
4200 FOR W=0 TO 1000:NEXT W
4210 RETURN
4220 '*** データ ***************
4230 '--- ガメン ---------------
4240 DATA ┌┬────────────────┬┬──────────┬┐
4250 DATA ||SCORE           ||TIME      |,|
4260 DATA └┴────────────────┴┴──────────┴┘
4270 '--- キャラクター ------------
4280 DATA 120
4290 DATA 00111100
4300 DATA 01010100
4310 DATA 10010010
4320 DATA 10010010
4330 DATA 10111010
4340 DATA 10111010
4350 DATA 10010010
4360 DATA 11111110
4370 DATA 224
4380 DATA 01000100
4390 DATA 10000010
4400 DATA 01010100
4410 DATA 10111010
4420 DATA 10010010
4430 DATA 10010010
4440 DATA 01111100
4450 DATA 10101010
4460 DATA 136
4470 DATA 00011011
4480 DATA 01101110
4490 DATA 11101110
4500 DATA 11111011
4510 DATA 10101110
4520 DATA 11010110
4530 DATA 10101100
4540 DATA 11010000
4550 DATA 144
4560 DATA 00010000
4570 DATA 01010100
4580 DATA 11111110
4590 DATA 11111010
4600 DATA 11111010
4610 DATA 11110110
4620 DATA 11110110
4630 DATA 01111100
4640 DATA 152
4650 DATA 00011110
4660 DATA 00001000
4670 DATA 01010100
4680 DATA 10101010
4690 DATA 11010110
4700 DATA 10101010
4710 DATA 01010100
4720 DATA 00101000
4730 DATA 160
4740 DATA 00111100
4750 DATA 01100110
4760 DATA 01111110
4770 DATA 00011000
4780 DATA 01111000
4790 DATA 00011000
4800 DATA 01111000
4810 DATA 00011000
```

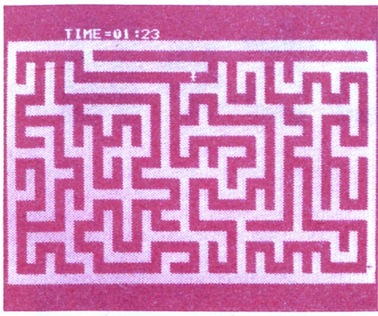
JUMP ATTACK MSX 9 BLOCK

```
4820 '--- タイトル ---------------
4830 DATA"┌────┐ "
4840 DATA"└──┐┌┘ "
4850 DATA"   ││"
4860 DATA"   ││ ┌┐ ┌┐┌┐    ┌───┐"
4870 DATA"   ││ ││ │││└───┐│┌─┐│"
4880 DATA"┌┐ ││ ││ ││││┌┐┌┐│││ ││"
4890 DATA"│└─┘│ │└─┘│││││││││└─┘│"
4900 DATA"└───┘ └───┘└┘└┘└┘│┌──┘"
4910 DATA"                 ││"
4920 DATA"                 └┘"
4930 DATA"  ┌────┐             ┌┐"
4940 DATA"  │┌──┐│             ││  ┌┐"
4950 DATA"  ││  ││ ┌┐ ┌┐┌──┐┌─┐││┌─┘│"
4960 DATA"  │└──┘│┌┘└┬┘└┼─┐││┌┘│└┘┌─┘"
4970 DATA"  │┌──┐│└┐┌┴┐┌┼─┘│││ │┌─┘
4980 DATA"  ││  ││ ││ │││┌┐│││ │└─┐"
4990 DATA" ─┘└─┐ ─┘└─┐│└─┐│└┬┘└┬┘└─┐│┌┐└──┐"
5000 DATA" └──┘ └──┘└──┘└───┴───┴──┘└┘└───┘"
5010 '*** END ****************
```









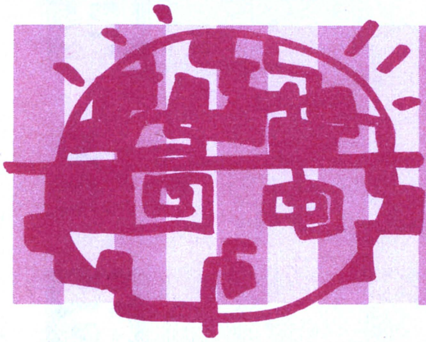
第1回セガ・ソフト・プログラム・コンテスト 佳作

MAZE作成プログラム

SC-3000/SG-1000(BASIC LEVELⅢB)

西山 俊二

内容



SCが自動的に迷路を作ります。左上がスタート、右下がゴールです。ゴールに通じる道は、もちろん1本しかありません。

RUNすると画面がぬりつぶされ、左上から道ができていきます。約3分ほどで完成します。

迷路ができるとベルが鳴って、左上に人が出ます。カーソルキーで操作して、右下のゴールまで行ってください。

左上には、脱出にかかった時間が秒単位で表示されます。

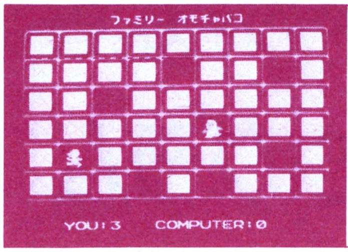
[T]を押すともう1度脱出、[R]を押すと迷路の作りなおし、[E]を押すとENDです。

なお、このプログラムは、乱数で迷路を作っているので、単純なものになってしまうことがあります。

MAZE作成プログラムSC-3000 /SG-1000 1 BLOCK

```
1 REM       MAZE ｻｸｾｲ   Ver 1.2
2 REM
10 REM`^^^   ｷｬﾗｸﾀ("←") ｦ ﾘﾊﾞｰｽ ｽﾙ   ^^
20 C=143:A=&H1800+C*8
30 IF VPEEK(A+7)=255 THEN 80
40 FOR I=0 TO 7
50 VPOKE A+I,255-VPEEK(A+I)
60 NEXT
70 REM ^^^^^^^^^^^   ｼｮｷｾｯﾃｲ   ^^^^^^^^^^
80 A=&H3C00:CV(0)=-80:CV(1)=2:CV(2)=80:CV(3)=-2:COLOR 10,1
90 REM ^^^^^^^^^^   ﾒｲﾛ ｻｸｾｲ   ^^^^^^^^^^
100 CLS:PRINT
110 FOR I=1 TO 22:PRINT "██████████████████████████████████████";:NEXT
120 PRINT "██████████████████████████████████████";:VPOKE &H3FBF,144
130 FOR I=&H3C29 TO &H3F99 STEP 40:VPOKE I,144:NEXT
140 RA=&H3C52:CA=RA:VPOKE &H3CA2,32:VPOKE &H3C7A,32
150 VPOKE RA,32:L=0:FOR I=0 TO 3
160 IF VPEEK(RA+CV(I))=144 THEN D(L)=CV(I):L=L+1
170 NEXT:IF L=0 GOTO 190
180 R=RND(1)*L:VPOKE RA+D(R)/2,32:RA=RA+D(R):GOTO 150
190 IF VPEEK(CA+2)<>144 THEN CA=CA+2:IF CAMOD40=0 THEN CA=INT(CA/40)*40+42
200 RA=CA:IF RA<&H3F47 THEN 150
210 REM (ｵﾏｹ) ^^^^   ﾒｲﾛ ﾀﾞｯｼｭﾂ   ^^^^^
220 VPOKE &H3F97,143
230 MA=&H3C52:VPOKE MA,253:PRINT CHR$(11);TAB(5);"TIME=00:00"
240 FOR I=1 TO 3:BEEP:J=1^0^0^1:NEXT
250 BEEP 1:I=0^0^1^1:BEEP 0
260 TIME$="00:00:00"
270 VPOKE MA,32
280 K=ASC(INKEY$+"?")
290 MM=(K=29)-(K=28)+((K=30)-(K=31))*40
300 MA=MA+MM:IF VPEEK(MA)<>32 THEN MA=MA-MM
310 VPOKE MA,253
320 PRINT CHR$(11);TAB(5);"TIME=";RIGHT$(TIME$,5):BEEP 1:I=0^0:BEEP 0
330 IF MA<>&H3F96 THEN 270
340 CURSOR 23,0:PRINT "GOAL IN!"
350 FOR I=110 TO 1990 STEP 100:SOUND 1,I,15:NEXT:SOUND 0
360 K$=INKEY$
370 IF K$="R" GOTO 100
380 IF K$="T" THEN VPOKE &H3F96,32:PRINT CHR$(11);CHR$(5):GOTO 230
390 IF K$<>"E" GOTO 360
400 END:SHUNJI
```

BeepLoad



ファミリーおもちゃ箱

ファミリーコンピュータ

諸星ワタル

はじめに

ワタル君はいつもおもちゃをペアで買って、ファミリーおもちゃ箱にしまっていました。そんなある日、フトしたことから、ワタル君はおもちゃ箱についているファミコン(!)とおもちゃ神経衰弱をすることになってしまいました。相手がファミコンという強敵なので、ワタル君は助っ人を親友であるあなたに求めてきました。さあ、勝負の行方はどちらに。

遊び方

トランプゲームの神経衰弱の要領です。コントローラーの✚で引き出しを選び、Aボタンで引き出しを開けます。おもちゃがペアになった場合はアタリで、続けて引き出しを開けることができます。もしペアにならなかった場合はハズレとなって、引き出しを開ける権利が相手に移ります。これを繰り返して、27個すべてのおもちゃがペアになったらゲームオーバーです。なお、もし途中でゲームをやめたくなったら、あなたの番のときにSELECTボタンを押せば、ゲームをやめることができます。

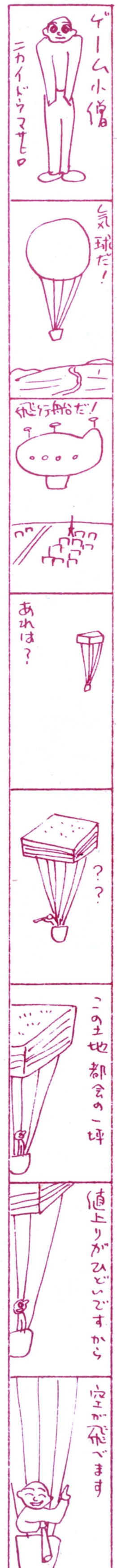
おわりに

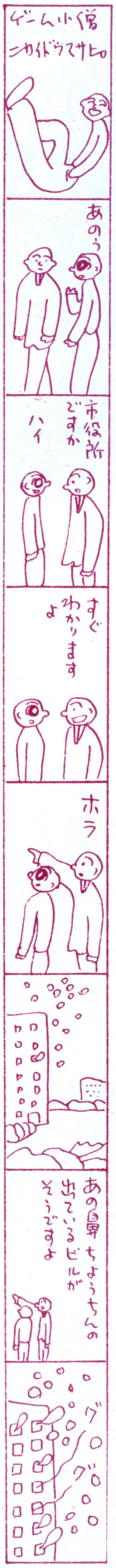
プログラムを打ち込むときは、ゆっくり確実にリストのとおりに打ち込みましょう。余分なスペースを入れたりすると、RUNさせたとたんにOMエラーということになります。

プログラムの変更できる場所はほとんどありませんが、1000行のL=5というところは変更可能です。この変数は、ファミコンの記憶力を表していて、この数字を大きくすると、ファミコンの頭が良くなり、小さくするとバカになります。2から12までの範囲で変えられるので、適当に変えてみてください。また、4010行のDATAも変更可能で、キャラクターパターンの先頭番号・配色番号の順にデータが並んでいます。色を変えたいとか、登場キャラクターを変えたいという人は、いじってみてください。

本プログラムは、ただただOMエラーとの戦いでした。そのため、メッセージやサウンドがたいへん貧弱なものになってしまいました。V3への移植も考えており、そのときはもっと面白くしようと思っています。でも、やっぱりファミコンっていうのはすごいマシンです。ハイ。

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0									フ	ァ	ミ	リ	ー		オ	モ	チ	ャ	バ	コ								
1	K72	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	K22	K52	K52	LØ2
2	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62
3	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62
4	K42	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	K32
5	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62
6	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62
7	K42	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	K32
8	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62
9	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62
10	K42	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	K32
11	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62
12	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62
13	K42	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	K32
14	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62
15	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62
16	K42	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	KØ2	K52	K52	K32
17	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62	L32	L72	K62
18	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	L62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62	L52	MØ2	K62
19	L12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	K12	K52	K52	L22
20																												





ファミリーおもちゃ箱 LIST 1

```
1000 A=0:B=1:E=2:G=9:L=5:Q=100:T=3:CGSETB,E:DIMC(53),D(B),H(B),M(12),Z(B):DEFSPR
ITEE,(A,B,A,A,A)=CHR$(214)+CHR$(214)+CHR$(214)+CHR$(214):CLS:LOCATE7,10:PRINT"ｼﾊ
ﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":FORI=A TO53
1010 J=RND(27)+B:IFC(J)/Q=E THEN1010
1020 C(I)=C(I)/Q*Q+J:C(J)=C(J)+Q:NEXT:FORI=A TO53:C(I)=C(I)MODQ:NEXT:VIEW:SPRITE
ON:LOCATE5,20:PRINT"ﾌﾟﾚｲﾔｰ:ｱﾅﾀ":LOCATE5,22:PRINT"ｱﾅﾀ:0        ﾌｧﾐｺﾝ:0"
2000 LOCATE19,20:PRINT"     ":S=A:GOSUB3000:GOSUB4000:S=B:GOSUB3000:GOSUB4000:LOC
ATE19,20:IFD(A)=D(B)THEN2050
2010 PRINT"ﾊｽﾞﾚ!":PLAY"T101CBCBC":PAUSEQ:FORW=A TOB:I=(Z(W)-Z(W)/G*G)*T+B:J=Z(W)
/G*T+E:SPRITEW:LOCATEI,J:PRINTCHR$(243);CHR$(247):LOCATEI,J+B:PRINTCHR$(245);CHR
$(248):C(Z(W))=C(Z(W))-Q:PAUSE20:NEXT
2020 FORI=E TOL:M(I-E)=M(I):NEXT:FORI=A TOB:M(L-I)=(Z(I)-Z(I)/G*G)*1000+Z(I)/G*Q
+D(I):NEXT:IFF=A THENF=B:W$="ﾌｧﾐｺﾝ":GOTO2040
2030 F=A:W$="ｱﾅﾀ  "
2040 LOCATE11,20:PRINTW$:GOTO2000
2050 PRINT"ｱﾀﾘ!":PLAY"T102EGEGE":PAUSE50:SPRITEA:SPRITEB:H(F)=H(F)+B:W$=STR$(H(F
)):I=9:IFF=B THENI=22
2060 LOCATEI,22:PRINTRIGHT$(W$,LEN(W$)-B):FORI=A TOL:IFD(A)=M(I)MODQ THENM(I)=A
2065 NEXT:IFH(A)+H(B)<27THEN2000
2070 SPRITEOFF:CLS:LOCATE5,10:PRINT"***GAME OVER***":END
3000 IFF=B THEN3100
3010 SPRITEE,(X+B)*24,(Y*T+5)*8:I=STICK(A):J=STRIG(A):PAUSE5:IFJ=8THEN3080
3020 IFI=B THENX=X+B:IFX>8THENX=A
3030 IFI=E THENX=X-B:IFX<A THENX=8
3040 IFI=4THENY=Y+B:IFY>5THENY=A
3050 IFI=8THENY=Y-B:IFY<A THENY=5
3060 IFJ=E THEN2070
3070 GOTO3010
3080 Z(S)=Y*G+X:IFC(Z(S))/Q<>A THEN3000
3090 C(Z(S))=C(Z(S))+Q:D(S)=C(Z(S))MODQ:RETURN
3100 IFS=B THEN3170
3110 I=B
3120 J=A:FORW=A TOL:IF(M(W)MODQ)=I THENJ=J+B:V=W
3130 NEXT:IFJ=E THENX=M(V)/1000:Y=M(V)/Q-X*10:M(V)=A:GOTO3080
3140 I=I+B:IFI<28THEN3120
3150 W=RND(54):IF(C(W)/Q)<>A THEN3150
3160 Y=W/G:X=W-Y*G:GOTO3080
3170 I=A:FORJ=A TOL:IFD(A)=M(J)MODQ THENW=J:I=B:J=L
3180 NEXT:IFI=A THEN3150
3190 X=M(W)/1000:Y=M(W)/Q-X*10:M(W)=A:GOTO3080
4000 RESTORE4010:FORW=B TOD(S):READI,J:NEXT:DEFSPRITES,(J,B,A,A,A)=CHR$(I)+CHR$(
I+B)+CHR$(I+E)+CHR$(I+T):LOCATEX*T+B,Y*T+E:PRINT"  ":LOCATEX*T+B,Y*T+T:PRINT"  "
:SPRITEE:SPRITES,(X+B)*24,(Y*T+5)*8:RETURN
4010 DATA0,2,12,2,20,2,28,2,40,2,48,2,56,1,60,1,64,2,84,2,88,1,92,1,104,0,108,0,
112,3,116,3,136,2,148,0,160,1,172,2,184,3,188,3,192,2,196,2,200,0,204,0,224,1
```



どんなゲームもアイデアしだい!!
今回は、88、98用リストも登場。
どんなアイデアが
つまっているかな!?

TINYANのアイデアファイル

PC-6001/mkII/SR PC-6601/SR
PC-8801/mkII/SR PC-9801/E/F/M
by TINYAN

謎のどうくつの巻

たいにゃんとTINYANは、エネルギー鉱石ニャンダリウムを探しに、はるばる佐賀県のなんたらどうくつにやってきました。

「ねえ、TINYAN。ニャンダリウムは必ずあるよね」

「さあ、それはどうかな？」

「それでね、NYAN星に帰れるだけのニャンダリウムを見つけたらね、あたしね…」

「少しは落ちつきなよ。まだ見つかったわけじゃないんだし。あっ、入り口が見えてきたよ」

それを見たたいにゃんは、思わず走りだしました。

「こら、たいにゃん、あわてちゃいけないよ」

と言うTINYANの声も聞こえないたいにゃんでしたが、突然、

「キャー」

と大きな悲鳴をあげました。

「ど、どうしたの、たいにゃん」

「さ、さそりがいたにょ」

「だいじょうぶだよ。どうくつのなかのさそりは動かないんだから」

「で、でもお」

「しかたないなあ。じゃあ、このホバーで行こうか」

ニャンダリウムを探すたいにゃんとTINYAN。前人未踏のどうくつで、ふたりが見たものは……。

遊び方

あなたはホバー（黄色い点）を動かして、どうくつの上下のカベにぶつからないように、右はしまで行ってください。ホバーは、右へ一定速度で移動します。

使うキーはスペースキーで、1回押すと上向きに加速されます。ホバーは放っておくと、重力でどんどん落ちていきますので、スペースキーをうまく使って落ちないように操作してください。

どうくつは、奥に行けば行くほどせまくなり、さらに先には、重力が強くなっているところもあると聞きます。十分に気をつけましょう。

我々が最後に見たものは？

そこには、残念ながらニャンダリウムなる鉱石はなかった。あったのは、どうくつの出口であった。

入力上の注意

60系の人のモードセレクトは2、ページ数は2ページ必要です。リスト1を打ち込んでください。

88、98の人は、リスト2を打ち込んでください。なお、88、88mKIIを使っている人は、DISK-BASICでのみ使用できます。

DORKII（どーくツー） LIST 1

```
10 SCREEN 3,2,2:LE=1:G=.1:PLAY"s10m20o61
8":SC=0:SP=0
20 COLOR 4,1,1:CLS:X=0:Y=52:PSET(X,Y)
30 X=X+RND(1)*10:Y=RND(1)*LE*5+52:LINE-(
X,Y):IF X<255 THEN 30
40 X=0:Y=190:PSET(X,Y)
50 X=X+RND(1)*10:Y=190-RND(1)*LE*5:LINE-
(X,Y):IF X<255 THEN 50
60 PAINT(0,0),4,4:PAINT(0,191),4,4:LOCAT
E 3,0:COLOR 2:PRINT"LEVEL";LE
70 LINE(255,0)-(255,191),3
90 X=0:Y=125:COLOR 2
100 PSET(X,Y):IF STRIG(0)=1 THEN SP=SP-1
110 SP=SP+G:Y=Y+SP:X=X+2:IF POINT(X,Y)=1
 THEN 100
120 IF POINT(X,Y)=4 THEN 400
130 PLAY"cdefg":SC=SC+LE:LE=LE-(LE<>13):
G=G+(LE=13)*.1*(G<.9):GOTO 20
400 PLAY"v8o2c4":LOCATE 3,1:PRINT"SCORE"
;SC:IF SC>HS THEN HS=SC
410 LOCATE 3,2:PRINT"HIGH-";HS:PRINT" RE
PLAY CURSOR"
420 IF STICK(0)=0 THEN 420
430 GOTO 10
```

DORKII（どーくツー） LIST 2

```
1 SCREEN 0,0,0,1:ROLL 100:ROLL 100:CONSOLE ,,0:P=9+(PEEK(0)<>&HF3)*&HE0:WHILE 1=
1:SC=-1:LE=1:G=.1:SP=0:WHILE POINT(X,Y)<>2:ROLL 197:X=0:Y=52:PSET(X,Y),2:WHILE X
<640:X=X+RND(1)*40:Y=RND(1)*LE*5+52:LINE-(X,Y),2:WEND:X=0:Y=190:PSET(X,Y)
2 WHILE X<640:X=X+RND(1)*40:Y=190-RND(1)*LE*5:LINE-(X,Y),2:WEND:LINE(0,0)-(639,5
0),2,BF:PAINT(0,51),2,2:PAINT(0,191),2,2:LINE(636,0)-(639,199),4,BF:CLS:PRINT "L
EVEL";LE:X=0:Y=125:SC=SC+LE:LE=LE-(LE<>13):G=G+(LE=13)*.1*(G<.9)
3 WHILE POINT(X,Y)=0:PSET(X,Y),7:SP=SP+(INP(P)=191):SP=SP+G:Y=Y+SP:X=X+4:WEND:WE
ND:HS=-(SC>HS)*SC-(SC<=HS)*HS:PRINT "SCORE";SC:PRINT "HIGH-";HS:PRINT:PRINT "REP
LAY ESCAPE KEY":WHILE INP(P)<>127:WEND:ROLL 197:X=0:Y=52:WEND
```

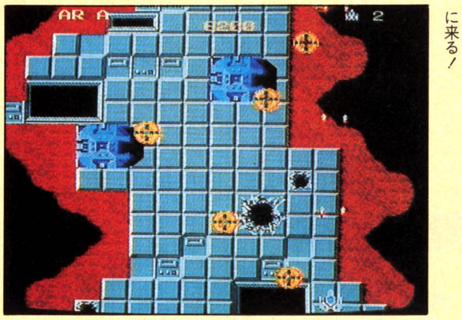
ファミコンゲーム

STAR FORCE

ついにファミコン版も登場!!

ハドソン●文／SHOTAN.I

◀ティッタは絶対にファイナル・スターの前に来る！

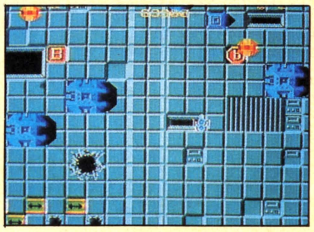


砂漠、浮遊都市・宇宙ステーション…。巨大な敵にひとり立ち向かうファイナル・スター。巨大な要塞、おそるべき攻撃力の敵戦闘機…。戦闘のさなか、キミは何かを感じるだろう…。

浮遊大陸〝ゴーデス〟の謎をあばくため今こそ発進せよ!!

全国のふあみこんユーザーのみなさん、こんにちは。毎度おなじみSHOTANでございます。先月号のスターフォース（セガ用）の記事はどーでした？ なに、ぼくはセガのパソコンもってないもーん、だって？ あまいね、キミ。ハドソンさんからファミコン版もでるんだよ。やったね。

本家ビデオゲーム版とファミコン版では、ほとんど違いもない。MAPもあまり変わってないし、フルキャラクターだ。おまけに、さすがファミコン、グラフィックの美しさはバツグンだね。



▲パーサーが合体。ファイナルスターの上にパーサーのせて〜!?



▲オブセスの分裂弾は4つ。さらに手強くなった！

セガ版とのちがい

今回は、ページ数も少ないので、セガ版とのちがいについて書いてみよう。

セガには出ないが、ファミコンでは出るキャラクターがある（登場順）。

ゾフは蛇行しながら飛んでくる。でもガリのように出現位置がきまってるわけじゃないんだ。

エトリが旧型なら、新型の無人機はロペだ。波を描いてくねくねと動く。

キリは、直進してある程度まできたら神風するんだ。まあ、うちまくるのが攻略法かな。

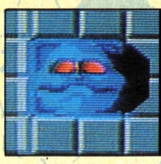
スプリッタは、撃つとアメーバのよーに分裂するよ。残すと追ってくるオブセス（オブセスの分裂は分裂弾です）のよーな敵だ。

アマラは、突然、神風してきて、上にもどっていく。

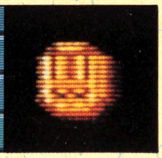
そこで、キミにテクニックをさずけよう。アマラは自機に寄ってくるので、左右に動きながら撃つと、当たりやすくなる。「嫌いだ！」とさけびながら撃つと、もっとよく当たる(!?) 私たちはこのテクを「嫌いだ撃ち」という(!?)

トッパーは、ロペのように波を描いた飛行をするのだが、1発撃つごとに波の描き方が大きくなる（ご安心ください。4発で破壊できます）。

スルタンはガリと同じ地点から出現し、反対側へ行っては止まり、行っては止まりをくりかえす。



▲ビゴーラはたまに人の顔になる。



▲スルタン

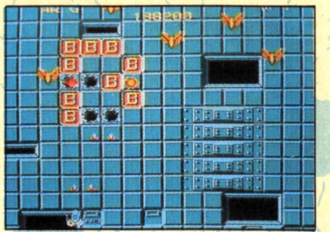
残念ながら写真で出せなかったけど、大型要塞の中にガイラという敵がいる。これがすごい！ 病気のよーな早さで蛇行するんだ。しかも画面後方から！ え、いつ出るかって？ それは巨大スーパーソニックの嵐の後。

それから、画面のはじにいるときは、ロペ・オブセスの流れ弾に注意しよう。

注意点ひとつ。アルファターゲットは、得点の百の位が奇数で右、偶数で左に動くのだ。

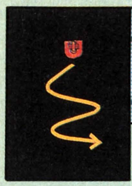
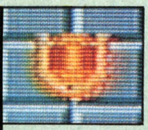
今回は入稿まぎわで、あまり、テクニックやキャラクターの動きがかけなかったんだ。来月号ではくわしく紹介するから、ぜひ期待してね。

あっ、それから、100万点ボーナス、ジムダステギ（8万点）、ラリオスコア撃ち（5万点）等もあるのでがんばってほしいな。

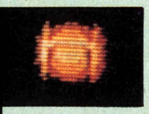


▲Bの形のボーナスの大群。見逃すなよ！

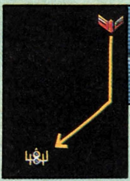
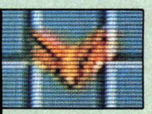
オリジナル・キャラ表

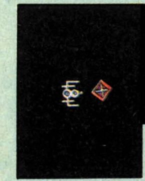
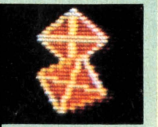
ゾフ。ガリのよーに蛇行する。

ロペ。波を描いて動く。画面中央で待機していよう。

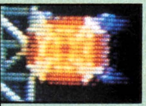
キリ。体当たりをしてくる。嫌いだ撃ちでやっつけろ！

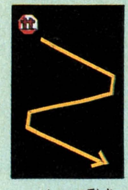
分裂機雷スプリッタ。追ってくるぞ！



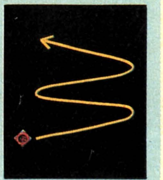

神風機アマラ。こいつも嫌いだ撃ちで。

バリア機雷トッパー。オブセスと同時出現するので注意。



スルタンの動き



ガイラの動き



ナムコマニア垂涎のマト。今じゃ絶対手に入らない「ぜんまいプーカ」。

DiG DUG

戦略的穴掘りゲームが帰ってきた



ナムコット●文／氷水芋吉

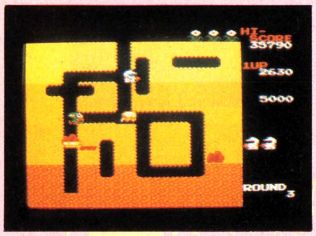
ファミコンユーザーにまたまた朗報！ ついに出たファミコン用「ディグダグ」は、古くからのファンはなつかしさのあまり涙を流し、そして、新しいファンは驚きのあまり涙を流す（少しオーバーか）それほどスゴイ、涙、涙のゲームなんだ。

そもそもディグダグとは、今からおよそ4年前に流行った「戦略的穴掘り」ゲーム。ゲームの内容はといえば、主人公のディグダグを操って、地中を掘り進みながら、敵キャラであるモンスター（プーカ、ファイガー）を、ポンプで破裂させたり、岩の下敷きにして退治するゲームなんだ。だけど、「戦略的」と名がついているように、反射神経に加えて、頭脳的作戦が必要とされる、一筋縄ではいかないゲームだ。そこで今回は、ゲームの紹介中心ではなく、テクニック中心に書いていくことにしよう。

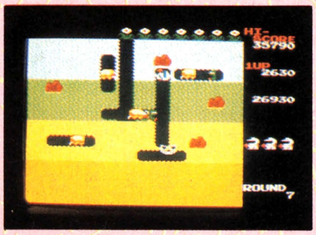
キミ自身の必勝法を作れ

まず最初に書いておきたいことがある。それは、このゲームには乱数要素がほとんどない、ということだ。始めっから難しい言葉をだしてしまったが、かんたんにいうと、必勝パターンがある、ということ。だから、各面の必勝パターンを探せば、もうこっちのもの。ラクラク高得点が取れるんだ。

そこで、ディグダグのカートリッジを持っている（または、これから買おうと思っている）キミのするべきことは、これから書くテクニックを参考にして、キミ自身の必勝パターンを見つけることなんだ。……と書くと、「最初から必勝パターンを載せてくれればいいじゃないか」なんて思う人もいるだろう。だけど、ここでボクは言いたい、「必勝パターンを見つけることこそが楽しみなんだから、それを載せちゃったら、楽しみを奪ってしまうようなもんじゃないか」と（だからアドベンチャーのヒントを書いてしまうのも、ボクは嫌いだ）。だからボクは、ここでただひと言、「がんばってくれ」としか言えない。



たて穴落とし成功！ だけどファイガーは逃げてしまった。次はもっとウマくやろう。



たて穴落としを狙うディグダグ。しかし、敵が来るのを待ち続けるなんて、暗い奴だナァ。



高得点のスイカが出たけど、ここは無し。うまくいけば、たて岩落としで全滅だからね。

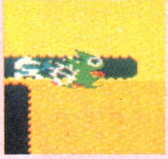
基本テクをマスターせよ

始めはかんたんなテクから。敵をやっつけるための基本は、なんといってもポンプだ。敵に向かってボタンを押してモリを投げつけ、そのままボタンを押していれば、敵はパンクしてしまう、というのが一般的な使い方だ。

ここでワンポイントアドバイスをすると、ボタンを押したままでも敵はパンクするんだけれど、こきざみに何度も押すと、敵を素早くやっつけることができるんだ。



▼とうとう破裂してしまったファイガー。下の絵を見て、故人の面影をしのんで下さい!?



▲あわれ！プクプクにふくれてしまったプーカ。ボタンをもうひと押しすれば破裂する。

なお、敵を破裂させるときは、なるべく下のほうでやっつけたほうがいいだろう。なぜなら、4層に分かれている地中では、やっつける場所が深ければ深いほど高得点になるからなんだ。

プーカは200点、300点、400点、500点と高得点になり、ファイガーは上下からやっつければプーカと同じで200点から500点、そして横からやっつけると、その2倍の400点から1000点、という具合だ。

なぜファイガーを横からやっつけると得点が2倍になるのか、というと、ファイガーは横方向に火を吹くからなんだ。ファイガーの羽根が光ったら、火を吹くサインだから要注意。すぐ逃げよう。

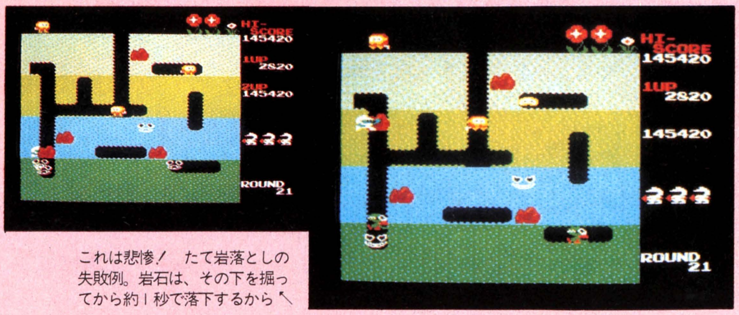
なお、火は3ブロックちょっと先まで届き、これは、ディグダグのモリよりも、少しだけ遠く届くことになる。

また、ポンプは、ただやっつけるためだけのものじゃあない。ポンプで敵を殺してしまわない程度





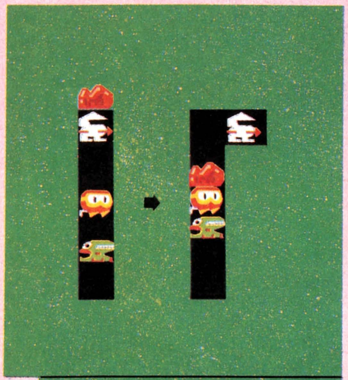
ベジタブル表 野菜をとらな、アカンぞ

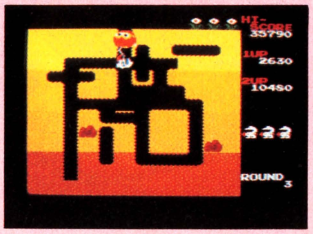


↘その間に岩石の下から逃げないとダメだ。いくら高得点でも、死んでしまっては……。

これは悲惨！ たて岩落としの失敗例。岩石は、その下を掘ってから約1秒で落下するから↖

図1　たて穴落とし





最後の1匹、逃げるプーカにとどめをさす。でも、最上層だと、200点にしかならない。

にふくらますと、敵は動けなくなり、ディグダグは、そこを通り抜けることができるようになるんだ（風船抜き）。これをうまく使えば、敵にはさみうちされたときなど、片方の敵をモリで撃ち、余裕で逃げる、というようなことができるので、なるべく利用しよう。

それから、敵をやっつける方法には、ポンプを使う以外に、ところどころにある岩を落とし、それで敵をつぶす、というのもあるんだ（岩石落とし）。ディグダグが岩の下を掘れば、岩は約1秒後に落ちるので、そのとき敵が下にいれば、敵はつぶれる、というわけだ。

これで敵をやっつけると、ポンプで破裂させるよりも高得点で、さらには、敵をまとめていっぺんにつぶせば、どんどん点が高くなるので、敵はなるべくまとめてつぶすようにしよう。



まとめ殺しテク

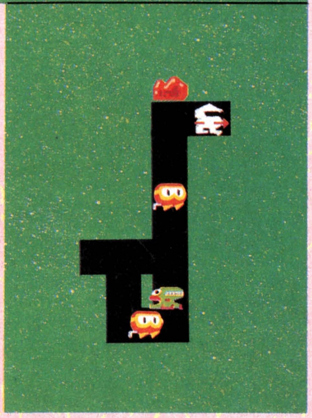
ここで、敵をまとめてつぶすテクについて、書いてみよう。

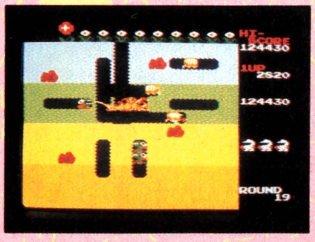
まず、岩を落とすとき、岩の真下から、できるだけ長いたて穴を掘れば、その中にたくさんの敵を誘いこむことができる。これでいっきにつぶすのが、「たて穴落とし」だ（第1図）。それから、たて穴落としのバリエーションとして、岩の下のほうに、敵のたまり場を作っておいて、そこに岩を落とすのが、「クロス掘り」、または「つぼ落とし」（第2図）と呼ばれているテクだ。

また、岩は、ピンチの場合にも役に立つ。たとえば、後ろから敵に追われた場合、岩の下を通り、敵が通るころにちょうど岩が落ちるようにするのが「タイミング岩落とし」。

このバリエーションとして、敵が岩の下に来たときに、敵を少しふくらませて足止めする「パラライザー横撃ち」がある。これらのように、岩はたいへん役に立つものだから、1個たりともムダにしないようにしよう。

図2　クロス掘りまたはつぼ落とし



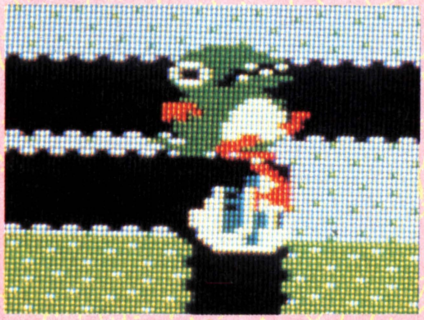


何よりもコワいファイガーの火。薄い壁なら通過するので要注意。嗚呼！ 可愛想なディグダグ。

また、敵の特徴として、「目変化」がある。これは、敵が掘ってある通路と関係なく、地中を追ってくることなんだ。

だけど、これがこわい！ 目変化をした敵は、最短距離でディグダグを追ってくるもんだから、逃げるのが難しいんだ。

そこで、目変化した敵を岩で落とす方法が、第3図の、「陰険岩落とし」。これは、敵が上から目変化でせまって来たとき、モリを土に向かって撃つと、モリが土を通って土中の敵に刺さり、敵がふくらんだところを落とす、というテクなんだ（本当に岩は便利だね）。これは、モリが土中にも少し通る、ということを利用したものだ。



これがウワサの、秘技「陰険撃ち」。自分の身は安全な場所に置いといて敵を狙うという、見ようによってはセコイ技!?

これと似たものに、第4図の「陰険撃ち」がある。陰険撃ちは、薄い壁で隔たった隣の敵をモリで刺す、というものだけれど、これは便利だから、ぜひ使ってほしい。

ついでに、思わぬ得点源、ベジタブルターゲットについても説明しよう。ラウンド中に岩をふたつ落とすと、画面中央にベジタブルターゲットと呼ばれる、ニンジン、キノコ、ナス、ギャラボスなどが出現し、それをとると400点から8000点までになるんだ。これは、出現時期を自分で決められるから、確実に取ろう。

ディグダグには、以上のテクのほかにも、たくさんのテクが隠されているんだ。そして、それを探し出し、ぜひとも、キミだけの必勝パターンを作りあげてほしい。

しかし、昔熱中したゲームを、今、家で再びできるなんて、いい時代になったもんだなあ。

ホントにファミコンを買ってよかった！

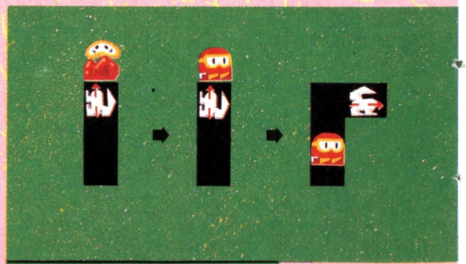


図3
陰険岩落とし

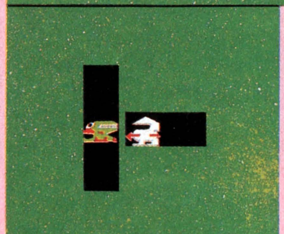
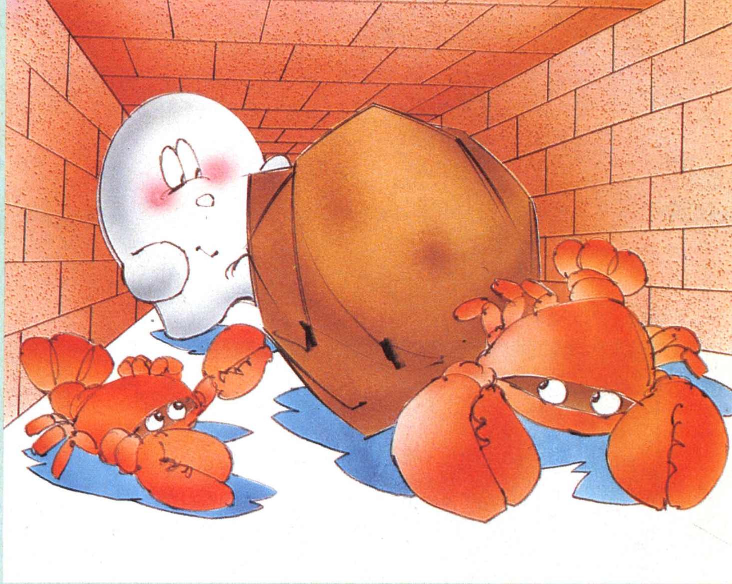


図4　陰険撃ち

フラッピー

思考型ゲームの傑作がファミコンに！

デービーソフト●文／河津秋敏



ファミコン版のフラッピーが出た。フラッピーを知らない人もいるだろうけど、ロードランナーと同類の思考型アクションゲームだ。

遊び方はとてもかんたん。青い岩を青いレンガまで運べば1面クリアだ。途中に溝(みぞ)があって運べないときは、茶色の岩を左右に動かしたり、下に落として通路を作るのがコツ。でも、毒をもったエビーラやユニコーンが邪魔しにくるので、岩を落として退治しよう。

では、ゲームスタート！

操作方法をチェック

主人公フラッピーのできることは、

①岩を左右に押す。
②押せない岩を消す。
③キノコを取る。
④キノコを投げる。

の4つである。

①はコントローラーで動かすけど、岩は左右にしか動かせないことに注意！ 岩には重力が働いていて、下へ落ちるけれど、他のキャラクターは自由に動ける。岩を一度下へ落としてしまったら、上へあげる手段はない。落としてはいけない岩を落としてしまったら、SELECTボタンを押しながらスタートボタンを押し、自殺するしかない。エビーラやユニコーンの上から岩を落とすと、ボーナス得点がもらえるよ。

②の機能は両刃の剣だ。通り道をふさいでいる岩は消さないとだめだが、消してはいけない岩までついうっかり消してしまうことがよくある。とくにファミコンのコントローラーを自由自在に操作するにはかなりの技術が必要なので、注意が必要だ。岩は押せない状態で触ってしまうと消えてしまう。押すためには半キャラクターずれていてもだめなので気をつけよう。

このゲームで一番恐ろしいのは、じつはこのうっかり岩を消すというミスなのだ。消してはいけない岩を消してしまったら、あきらめていさぎよく自殺しよう。

③のキノコを取るのはかんたん。このキノコ、じつは眠りキノコでエビーラやユニコーンに投げつけて眠らせることができるんだ。

そこで④の機能だ。Aボタンで現在自分の向いている方向へキノコを投げることができる。おまけに、ファミコン版ではなんとキノコの誘導ができるのだ。これはBボタンを押したまま、コントローラーで操作することでできる。キノコが敵を追いかけて行くようすはなかなかユーモラスだ。

投げたキノコは敵に命中しなくても、そのまま壁にはりつくだけだし、失敗したと思ったら、自分に向けて誘導してやれば、ちゃんと自分のものになる。

キノコで眠らせた敵は、岩のように押すことができる。岩とちがって上下にも押せるし、消えたりはしない。岩の下まで押していって、上から岩を落としてやっつけるのが手だ。ただし、眠っているのをつぶした場合のボーナスは半分だ。

実戦でテクをみがけ！

ひと通りの機能は説明したので、実戦編に移ってみよう。始まったらすぐにスタートボタンを押して画面を止めよう。そして岩の動かし方をじっくり考えるのだ。

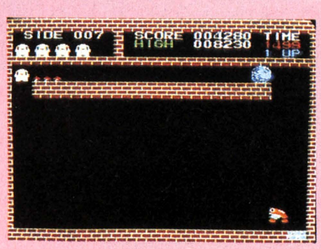
まず、エビーラやユニコーンのやっつけ方を考えてから再スタートだ。ヤツらさえやっつけてしまえば、たいがいの面は落ち着いて



▼さ〜て1面目だ。まずは指ならし。軽くクリアしてしまって次の面へ。



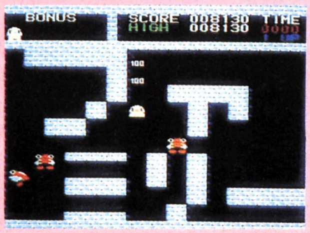
▼敵は3匹、岩は3つ。一岩一殺で敵を倒してしまえば、後は青い岩を押してくだけ。



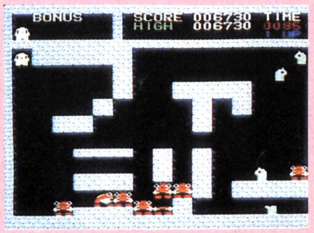
▲たまには、こういう息抜きみたいな面があってもいいじゃないか。楽勝の面。



▲ウーム、この面はZ80ではないか。ファミコンでZ80とは不思議だが……



▲ボーナスステージ。敵を2匹消した直後だ。残りのエビーラを3匹倒してパーフェクトだ。



▲これが最初のボーナスステージ。敵を右隅に追いつめて行けば、パーフェクトも可能だ。

図1

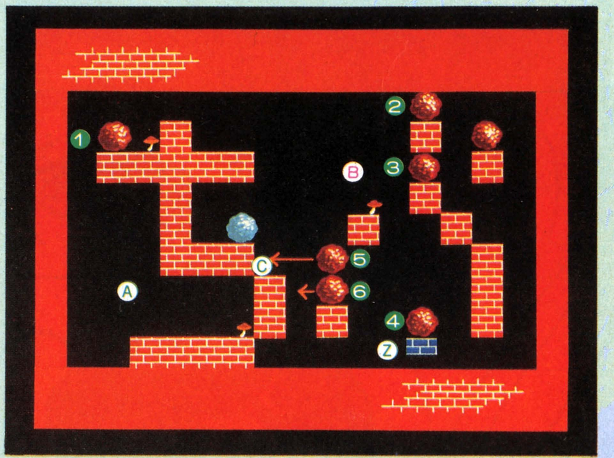
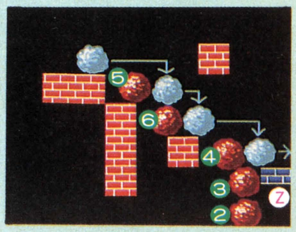


図2



やれるはず。

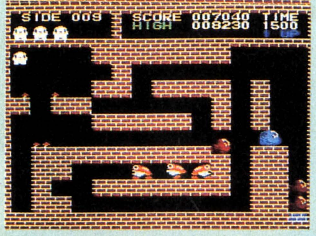
では、5面目のクリアのしかたを考えてみよう。

エビーラが1匹うろうろしていて邪魔だから、キノコを投げつけて眠らせてしまおう。図1のⒶかⒷのあたりで眠らせて、Ⓐなら①の岩、Ⓑなら②の岩の下に持っていって、その岩を落としてやっつけてしまおう。一番下をピョンピョンはねているのは、無視してもいいが、③か④の岩でつぶしてもいい。邪魔者がいなくなったところで、岩の動かし方を考えよう。

Ⓒに青岩を落としたらもうアウト。あとは自殺するしかない。そこで⑤の岩を青がⒸに落ちないところまで押してやるのだ。⑤をそこまで押すためには、⑥を半キャラクターだけ押してやって、⑤が下に落ちるのを防がなくてはならない。そうしておいて、青を押していって、⑥の上に落とす。青をさらに押すために⑤を消して、青を⑥のとなりに落としてやる。

▼これが文中で解説した5面目。この面を抜ければボーナスステージだ。





◀エビーラが3匹奥にいるが、無視してもよい。おびき出してつぶせば得点が増えて…

今度は図2のZ側のほうだ。②③④の岩で、Zのとなりに3段重ねをつくってやる。その一番上の岩を半キャラクター動かしてやる。そうすると、⑥のとなりにきている青岩を動かしても下に落ちない。⑥を消して青を押していって、Zに半分乗るところに落としてやる。最後に、青のとなりの岩を消して、Zの上へ押してやれば終了ということになる。

このように、このゲームは邪魔(じゃま)者のやっつけ方と、岩の運び方の両方を考えるのがポイントだ。

今度は11面目で考えてみよう。この面にはキノコはない。エビーラを倒すには図3の①の岩を使うしかない。いきなり①の岩でエビーラをつぶしても面はクリアできない。Ⓐの穴を①の岩でうめなければならないからだ。

そのためには、青岩をⒷの位置まで押していった後に、①の岩を落としてエビーラをやっつける。エビーラをうまく岩の下までおびき寄せなければならないのが大変だ。忍耐(にんたい)が要求される。

うまくエビーラを倒して、①が青岩の上に乗った状態になったとしよう。ここからは①と青を少しずつ押していくだけだが、これがなかなかの曲者(くせもの)だ。つい押し過ぎてしまって、①が青岩の向こう側に落ちたり、①の下敷きになったりしてしまう。慎重な指使いが要求されるところだ。

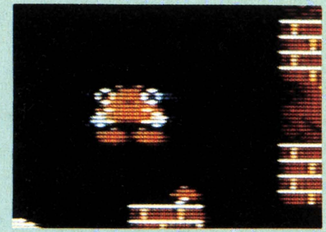
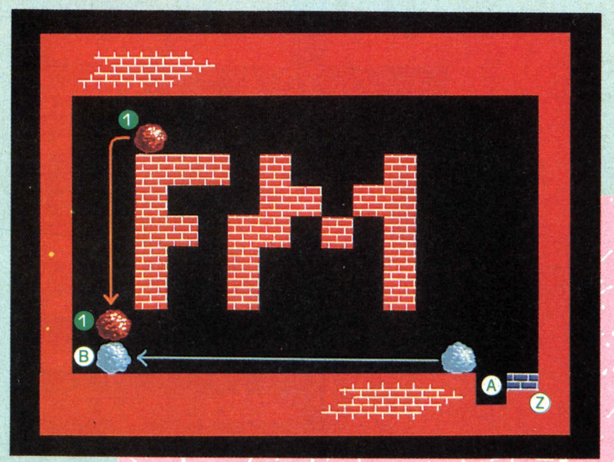


図3



▲いやらしいエビーラ君と頼みのキノコ様、しかしエビーラをつぶせば200点もらえる。

200面目指しスタート

5面クリアするごとのボーナスステージも大切だ。ここではただひたすら敵を追いかけるだけ。敵にうまく触われれば、敵は消える。すべての敵を消せればパーフェクトで、さらにボーナス得点がつく。絶対パーフェクトを狙(ねら)おう。コツは敵を追いつめるように動くことだ。

追いつめて行くのと逆の方向に1匹でも逃げたら、パーフェクトは取れない。だから、逃げ出そうとしたヤツを必ず消すことだ。追いつめてしまえば、消すのにほとんど時間はかからないからだ。

5面終わるごとに、その面のパスワードが出る。次からはゲームのはじめにそのパスワードを打ち込んでやれば、その面もしくは、それ以前の面からはじめることができる。

全部で200面もあるというのだから、こういう機能でもないことにはとてもやってられない。ただの面とばしよりもハードだが、それだけやりがいはある。

ちなみに、5面目のパスワードは4NADAである。エンドをいれるのを忘れないように。

▼4面目。一見してかなりハード。エビーラが2匹の面は初めてだがキノコも4つある。



忍者くん

おもしろキャラクター総登場!!

ジャレコ● 文／桜井博道



ILLUST／M.YAMAMOTO

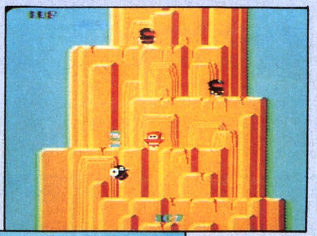
ビデオゲーム・ファンにはすっかりおなじみのゲームになってしまった〝忍者くん〟がついにファミコンで登場した。

機敏な動きのビデオゲームに比べると、多少動きの緩慢さが気になるけれど、ゲームとしてはなかなかよくできている。キャラクターもかわいいし、必殺パターンを生み出して、ハイスコアを目指そう！

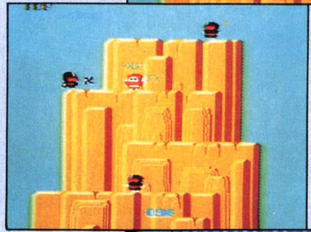
攻撃パターンは3つ

赤い忍者服を着て、目はギョロギョロとやけに大きく2等身……。そう、彼が忍者くん。武器は自慢の手裏剣（これがあまり飛ばないんだよなぁ）とジャンプならまかせなさい、と敵をほんろうするバツグンの跳躍力。

あとは体当たり（じつはこれが一番たよりになって、強力な武器になる）で、敵キャラをひるませ、そのすきにしかける手裏剣攻撃は「忍者くん」のハイライトでもある。きれいにきまれば、もうキミも「忍者くん」のとりこ。



▶ヤラレタ！　じつに痛々しい顔(片方の目がとびでそう)。手裏剣にしてやられた黒子。カラーの残像を通過すれば得点になる。

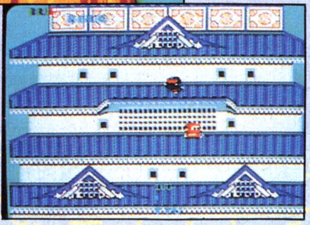


◀オーソドックスな手裏剣攻撃だけど、手裏剣のとどく範囲はこのくらいが限界で、これ以上離れると威力はゼロになる。頭に入れてね。

体当たりは2パターンあり、ひとつは下からジャンプしての体当たり、もうひとつは上から直下降式の体当たり。どちらでもよい。

それから……と、これを忘れちゃいけない、ボーナスステージだ。1画面クリアする間に、フワリフワリ落ちてくるカラーボールを3個とると、ボーナスステージ（次ページ写真）となり、キミはジャンプボタンを押し続けてパーフェクト1万2000点をものにできる。

それから、一度手裏剣でしとめた敵キャラを下に降りて待ちうけて、もう一度手裏剣でしとめると1000点のボーナス。さらに、これが神技といえる、8発の手裏剣で8人の敵全体をしとめるといったもの。ボーナス1万点はビッグだよ。



▶各ブロックの第3画面は城のシーンで、とくにかわったことはない。基本的な攻撃テクニック（基本参照）で城をのっとろう。

以上のボーナス点を頭に入れて、前で説明した3つ（手裏剣、ジャンプ、体当たり）の基本的な攻撃方法を実戦に応用してみよう。

おもしろキャラ総出演

全18種類の画面で、5種類のキャラクターと熱闘忍者くん。

1	黒子	1〜3
2	ダルマ	4〜6
3	かぶき	7〜9
4	かみなり小僧	10〜12
5	よろい	13〜15
6	全キャラ総出演	16〜18

上段がキャラの種類。下段がおのおの登場する画面数だ。3画面で1セットとなっている。さらにその内わけはというと……たとえば1〜3を例にとると、

① 断崖絶壁シーン。
全員黒子の登場。

② 断崖絶壁シーン。
黒子の中にひょっこりと1個だけダルマの登場で、これは4〜6でのキャラ。

③ 城
右に同じく黒子のなかにダルマの登場。

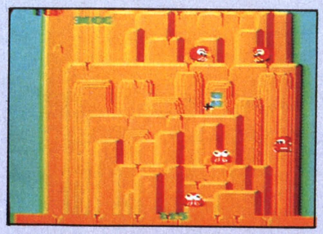
1セット3種の画面の2番目で、次のセットのキャラがひょっこりと顔を出すからおもしろい。

セット別攻略法

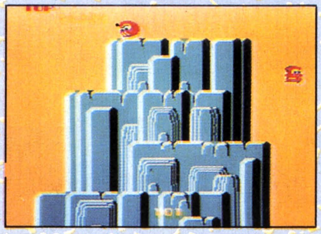
それじゃ、セット別に内容の紹介とその攻略法を教えちゃおう。

〝黒子〟編

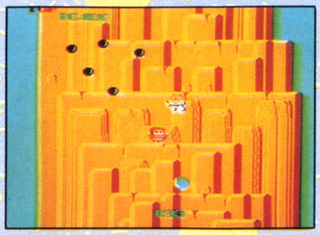
昔からどうも、敵は暗いイメージとなっているらしい。赤い忍者服の忍者くんと、黒い忍者服をまとった黒子との対決はどうなりま



▲上の2匹のダルマの顔はやけにこわいのに比べ、やられた下のダルマはごらんのとおりおたふくダルマ。2匹まとめてやっつけたぞ。

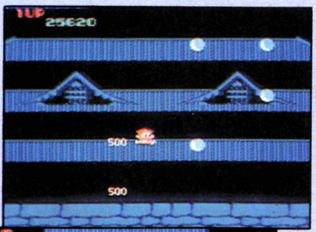


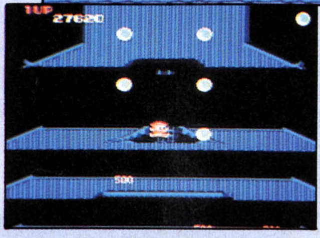
▲オレは天下の忍者くん。断崖絶壁、はたまた東京タワーの頂上からジャンプしてもこわくない。こわいのは上のダルマなんだけどぉ。



▲かぶきの手投げ弾はごらんのようにカーブしてスピーディでない。青いカラーボール(色が変化する)はボーナスステージへの布石。

▼さてと、ボーナスステージのはじまり、はじまり。ジャンプボタンを押し続け(本文参照)ながら休まずジャンプしないとタイムアップになる。攻め方の基本はジグザグにジャンプしながらカラーボールを取ることだ。同じ道を2度通ると時間のロスになるだけだよ。





すやら、それはキミの腕しだい。

忍者くんの投げつける手裏剣も黒子の手裏剣も飛距離はほぼ同じで、相打ちになることもしばしばあってなかなかおもしろい。断崖に黒子が2人であろうと3人だろうと、おかまいなく攻め込めるのも、この面のお楽しみ。2人いる黒子の間に割って入り、手裏剣をバリバリ投げつける速攻も可能だ。

オレは絶対に安全策で攻めるんだ、という人は黒子を背後から攻めればまずやられることはない。とくに、2面目に登場するダルマは足はないくせに動きは速いし、ジャンプしたり、手もないのに手鎌を投げたりするから、安全策の人も冒険策の人も、ダルマは背後からを鉄則にしたい。

〝ダルマ〟編

まんまるのダルマが右へ左へといそがしく動いていると、おもわず笑いがこみあげてくる。しかし、それもつかの間、少々手ごわい相手に笑いもつい止まってしまう。

まゆをつりあげたダルマの投げつける手鎌は、忍者くんの手裏剣をしのぐ力を持っている。

正面で向かい合って、手裏剣と手鎌の威力テストしてみた。

相打ちになった瞬間、忍者くんよりも速く手鎌を投げるダルマ。ムムッ、投げる間隔が基本的に違うので正攻法では勝てない。

そこで、クルッと向きを変えて走り出すと、ナ、ナ、ナント、手鎌が後を追ってくる。そう、手鎌の飛距離は手裏剣のそれを上まわっていた。

しかたがない、ここはひとまず退散とばかりに上へジャンプ。しつこいダルマは追ってくるからふり切るまで逃げまくり、仕切り直して、背後から攻めてみよう。

ここで登場するかぶきは次のかぶき編で解説しよう。

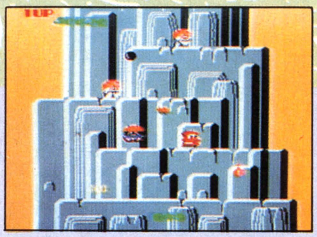
〝かぶき〟編

長髪をオレンジに染めあげて手投げ弾を投げるとは、なんともハイカラで暴力的なじいさんと思いきや、か・ぶ・きだったとは。プロレスのザ・グレートカブキをほうふつとさせる視線はなかなかの迫力だ。

だからといって、強敵とはかぎらない。思ったとおり、たいしたことなかったかぶきおじさん。威力ある手投げ弾を投げるにしては、角度をつけて上へほうり投げるかんじで、下に降りてくるのに間があく。真横や真下へ投げつけるのなら強力だけど、上へ投げ上げるんじゃ、武器としては威力半減。

今度は、ダルマの場合とは逆に、できるだけ接近しての手裏剣攻撃が攻略法だ。

注意するのはかぶきおじさんが下にいるときで、手投げ弾は雨のように降ってくるのであしからず。



▲かみなり小僧と同じ道にならんだら、すかさずジャンプで上へ下へと逃げること。火の玉は少々離れていても飛んでくるので注意。

〝かみなり小僧〟編

オット、青い顔が歩いてる。不気味で不可思議なおまえは誰だと問えば、その正体はかみなり小僧にさもにたり。

このくらいのレベルになると、ちょっとやそこらじゃ倒せないからなおさらワクワクしてしまう。

次のよ・ろ・い編で応用できるからぜひこの機会に背後から体当たりして手裏剣といった連続ワザを速攻で決めてほしい。略して『背・体・剣』じゃ。

このワザをマスターしないと、忍者くんは火の玉を吹くかみなり小僧に火まつりにあげられるのがおち。何人いてもおぼつかない。

合言葉は、そう、『背体剣』。

〝よ・ろ・い〟編

登場する敵キャラでは最強の相手はよ・ろ・いじゃ。影武者をにおわすセコセコした動き、フェンシングとカン違いしてるんじゃないかとおもうような防具、マシンガンのように連射する弓矢などなど、目のまわるようなよ・ろ・いの攻撃を、どうかわし、攻めるか……。

『背体剣』を使わないと、やられるのを指をくわえて待っているようなもの。

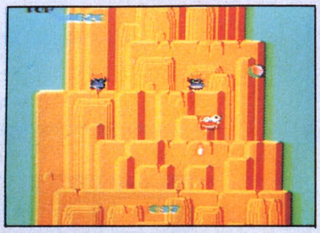
さらに、真上から降下して敵の頭部を強打する。はずせば9割以上の確率で忍者くんは天国へ行ける。これは、かみなり小僧編でも応用できるワザなので、覚悟を決めてアタックしてほしい。

くれぐれも用心して。

〝キャラ総出演〟編

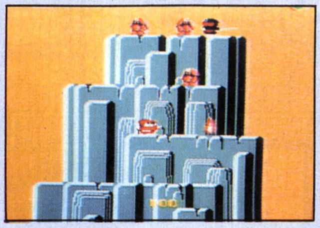
もはやここは、この世とは思えない妖怪のすみ家だ。いままで登場したキャラがウジャウジャしていて、あえて解説はいたしませぬ。いままで解説したテクニックをフルに使って、あばれんぼう忍者くんになりきろう。

生きていたら、黒子編にもどれる。はやくもどっておいで……。



▲ほら、ほら同じ道にいたもんだから、アッというまにサヨウナラ。この場合は1段、もしくは2段下で体あたりのチャンスをうかがえ!

▼これがかぶきだ。『背体剣(本文参照)』を使うチャンスをうかがって、つねに下か上で待ち受けること。頂上の黒子は楽勝で退治だ。



ファミコンストラクション ロードランナー[5]

ハドソン●家族電算機

全国ファミコンLRファンの嵐のような紙ツブテに、家族電算機の反撃だ!!



今月も新作2面でキミに挑戦だ！

やあ、こんにちは！（と、夜の夜中に明るい昼間のシズル感を出そうと、ジェットストリームの城達也氏とは正反対の悩み(なや)を持つ）家族電算機のファミコンストラクションです。

いきなりですが、まずはお詫(わ)びを……。

5月号掲載(けいさい)の「名無しのシンプル面」。あれはかんたんだ、レベルが下がったんじゃないか？　といったお手紙をいただいておりますが、そうではありません。あなた方の腕があがったのです。（あ、これじゃ、お詫びでなく、言いわけか……）だから言ったでしょ、「ただのシンプルかつ、かんたんな面になっている」と。

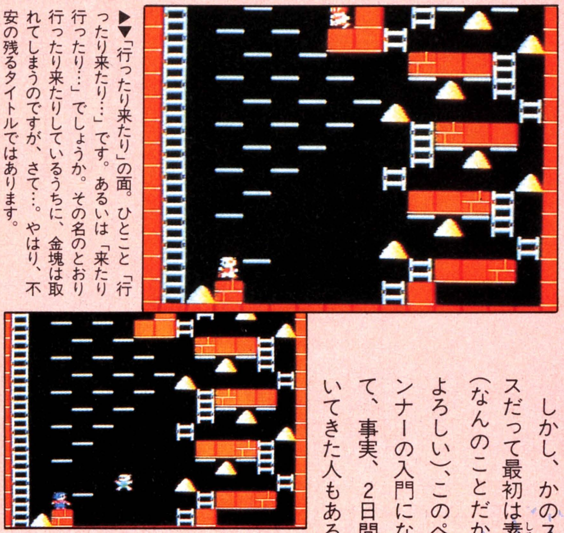
しかし、かのスターリング・モスだって最初は素人(しろうと)だったわけで（なんのことだかわからない人はよろしい）このページがロードランナーの入門になっている人もいて、事実、2日間くらいかけて解いてきた人もあるのでした。

2日間といえば、「チャンピオンシップ・ロードランナー（CLR）」の全50面を解くのに必要な時間ですよ……と、話題のCLRに話は移るわけですが、個人的には、2日に分けて、昼から夜中にかけて、のべ28時間ほどで完走したので、ちょっと感想など……。

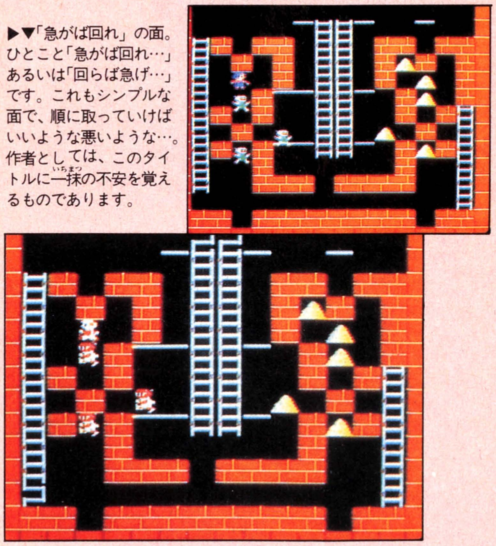
とにかく落とし穴が多い……はしごが多い……番兵が多い……という面が多いので疲れてしまうのだが、全体としては、後半になるほどパズル性を重視したものになるので、人によっては進むにつれて1面クリアにかかる時間が減(へ)るでしょう（しかし、最終面にもたしか落とし穴があったような気が……）。

来月はページをとって、もう少しくわしくあつかう予定なので、乞(こ)うご期待。

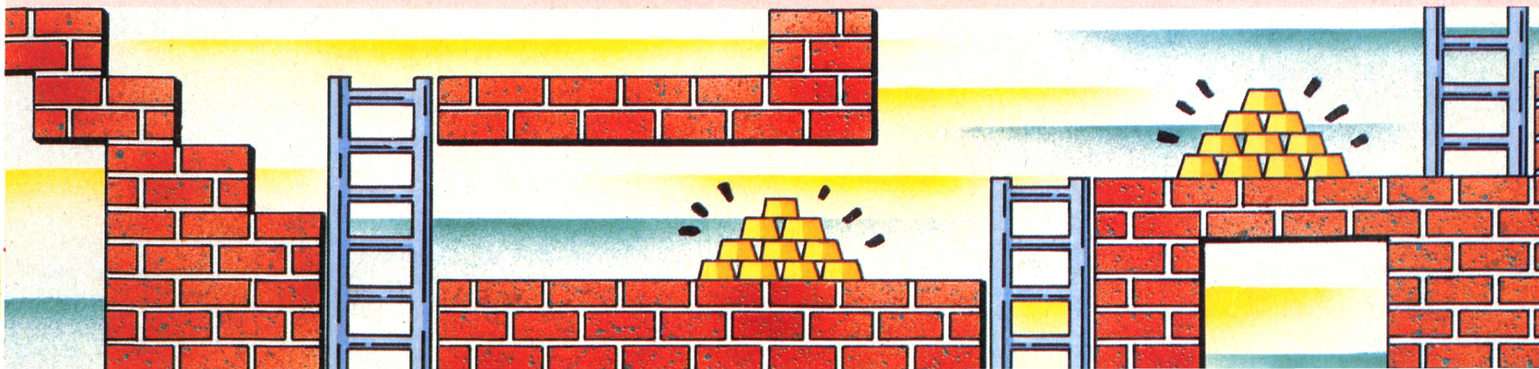
そして、新作は「急がば回れの面」と「行ったり来たりの面」なのですが、1面1トリックなので、きっと、「これでもかっ」とテクをつめこんだ投稿面のほうが難しいのではないか、というわけで、まあウォーミングアップとして、いそしんでください。もちろん完(かん)走保証済也(そうほしょうずみなり)。



▶▼「行ったり来たり」の面。ひとこと「行ったり来たり…」です。あるいは「来たり行ったり…」でしょうか。その名のとおり行ったり来たりしているうちに、金塊は取れてしまうのですが、さて…。やはり、不安の残るタイトルではあります。



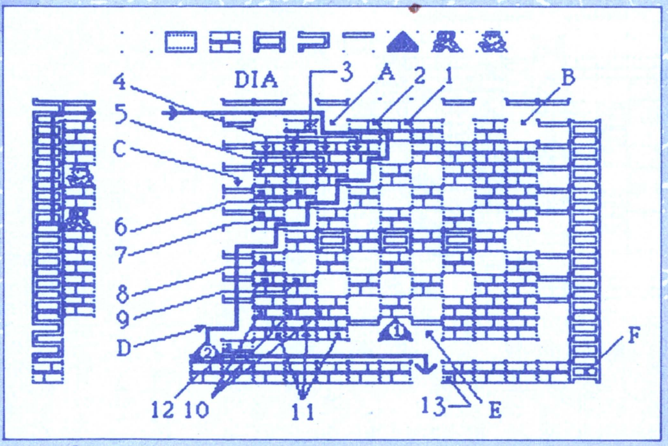
▶▼「急がば回れ」の面。ひとこと「急がば回れ…」あるいは「回らば急げ…」です。これもシンプルな面で、順に取っていけばいいような悪いような…。作者としては、このタイトルに一抹(いちまつ)の不安を覚えるものであります。



イッキ・イッキの解法コーナー！

さて、前号の解法のコーナーが早くも来てしまった。締め切りのつごうで読者の反応が得られないまま書くのはつらいのだが……ええい、書いてしまおう。

まず「ダイヤの面」だが、第一にA地点に番兵を落とす必要がある（これは右側の穴でもよいのだが）。いずれにしてもタイミングを見はからって自分がB地点に降りれば、番兵は穴にはまる。そこで



▲6月号「ダイヤの面」

1、2とくずす（右側の穴に落とした場合は反対側をくずす）と、今度は中央の穴にはまるので、ここで4、5、6の複数個のレンガを1列ずつくずすことによって番兵を下に導く。Cのバーにつかまって7をくずし、タイミングを見て、落下する番兵の頭の上に乗り8をくずす。

—ちょっとひと休みする—

このあたりまでは、チャンピオンシップ・ロードランナーのオープニングの面でも使われているポピュラーなテクニックなのだが、①の金塊のある中心部には向かわずに、周辺部へ落ちていくのがミソなのである。一見無関係に見えるこの動きが、じつは重要な鍵を握っているのだ。

—では続きをどうぞ—

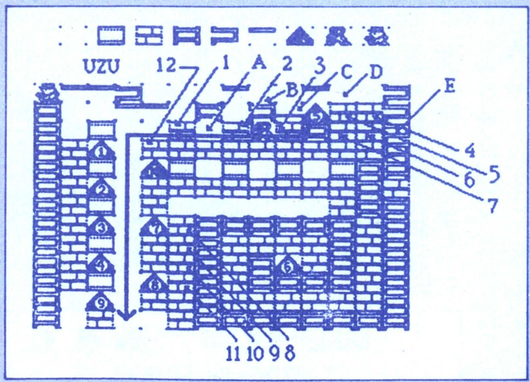
8をくずしたら、9、10、11の複数個のレンガを1列ずつ、右側から順にくずしていくのだが、そうこうするあいだに、番兵は②の金塊のある場所に落ちているはずだ。ここでD地点、すなわち彼の頭の上に乗ったなら、次のハイライトシーンに備えて呼吸を整えよう。

—深呼吸—

さて、そこで番兵の頭に乗ったまま12のレンガをくずすと、番兵は最下段中央やや右よりの穴に向かって走り始める。ここで間髪を入れず、それに合わせてE地点まで移動することで、①の金塊を手にすることができる。

②の金塊については、番兵が取り残しているようなら、1周して取りに行けば天国へのはしごが現れるし、または持ったまま穴にはまってしまったら、13をくずし、自分はF地点に行って番兵を引きつけてそのまま埋めてしまえばOKだ。

これを書いている時点で、自作面に（局面は違うものの）番兵とともに移動するテクニックを使用するものを送ってくれた人もいた（LODE READER参照）が、リズムさえつかめれば、この程度の距離を番兵の頭に乗って移動することも十分可能というわけだ。



▶「うずの面」

続いて「うずの面」。

①〜④はオマケなので、はしごの側から楽に取り、⑤を取ったら番兵をA地点に移動させるためにまず1をくずし、タイミングを見はからって1が復元する直前に2をくずす。番兵の移動に成功したら3をくずし、ふたたびタイミングを見て2をくずしてBで待つ。

すると、3が閉じた上を番兵がわたって来るので、頭の上とバーとを使ってD地点まで移動する。

そして素早く4、5、6、7とくずして番兵が最初に入っていた穴にもどし、すぐに1、2とくずしに行き、自分は右側から⑥を取りに行くと、番兵は矢印のように落ちる。

このとき、番兵の落ちる時期が早過ぎると、自分が最下段を通るときに、彼は矢印の右隣のくぼみに引き寄せられるので、E地点でしばらく止まって番兵を十分引きつけたうえで下に向かうことが必要だ。

—ふたたびひと休み—

ここまでの別解としては、すんなりと3をくずして、番兵がそこに落ちるときか、あるいはそこからはい出すときを狙ってD地点に渡るという手も考えられる。

しかし、この手を使う場合、ふたたび3に落ちて埋まってしまうと、再生する場所によっては続行不可能となり、確実性が低くなってしまうのだ。

—そして—

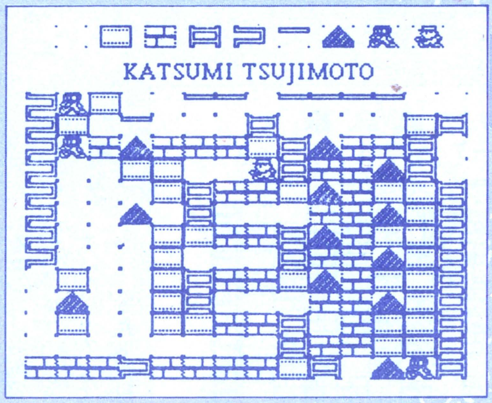
⑥を取ったら、8をくずして⑦を、また9、10、11とくずして⑧を取り、左側に出て番兵の頭を越えて⑨を取る。⑩は12をくずして取る。そしてふたたび番兵の頭をのり越えて左側に降り、はしごをのぼって、最上段の左から3つ目に現れる天国へのはしごを使えばOKだ。

—というわけで—

前々回掲載の「名無しのシンプル面」があまりにもかんたんだと言われるであろうことにうすうす気がついていたので、前回の2面は多少手ごたえのあるものに……なっていましたかね。

と、まあそんなところで、次、LODE READERへ行きましょか。

お待ちかね LODE READER



▶大阪の辻本克巳さんの投稿面

今回のLODE READERでは、まだあるバグ情報、投稿面テク傾向分析、そして前回同様、4つの投稿面を紹介することにしよう……と思いつつ、ひとつお詫びと訂正をしなければならないのだった。5月号の投稿面の山田君と立松君の名前が入れ替わっていました。本文の説明と食い違っていたので気付いた人もいたことでしょうが……。いやあすまなかったねっ！

バグの第3弾は、「ランナーと番兵のすれちがい」です（番兵が持ったまま埋まった金塊がなくなるのは、バグではありません）。

神奈川のU－5－0君、京都の村上君、岡山の高草君から寄せられましたが、これは、はしごのとちゅうでランナーを止めると（段と段とのあいだの点滅しているあたりがいいようです）番兵につかまらずにすれちがいができてしまうというもの。

ときどき、はしごのとちゅうで同一位置で重なったまま、移動しようとしたとたんにつかまることがあるけれど、タイミングと条件がそろうとこうなるわけです。

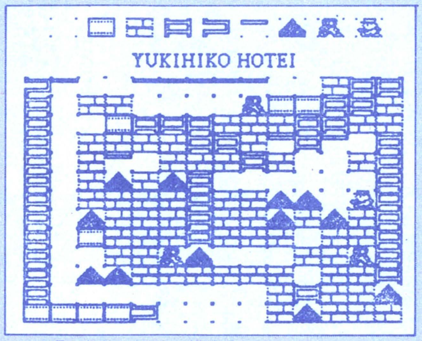
続いて、フルーツについて、東京の茂呂田君から、「5人を完全に埋めて、金塊を全部とると、番兵を最初に埋めきったところではなく、5人を埋め終わって次に取った金塊の場所に出るのである」との報告がありました。

ためしてみるとたしかにそのとおりなのだけれど、一方の説にもそれなりの理由があるはず。そこで弁明を待つ次第。

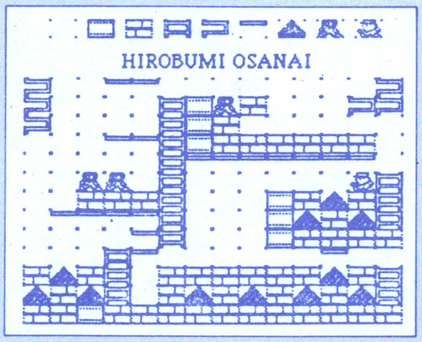
さて投稿の傾向を見てみると、このコーナーに兄弟、兄妹で挑んでいる読者もいるのだ。千葉の徳田兄弟、茨城の金子兄弟、大阪の辻本兄妹、そして謎のファミコンブラザーズなど、これからもがんばろう！……と言いつつ、テクニックの面でも「ダイヤの面」の解法にあるように、番兵と心を同じくして二人三脚で何歩か歩くというものが多かったですね。

あとで出てくる布袋君と小山内君の面でも、そのテクニックが必要なほど番兵を使うのも行きつくところまで行ってしまったようで、本格推理小説のように、もうトリックは出尽くして、あとは組み合わせの問題だけ、という域にすでに達してしまったのだろうか？

これは自分自身の課題でもあって、「行ったり来たりの面」ではなんとかそうしたものを出したつもりなのですが、作者にはたいていの場合思い入れがあって一方的な見方しかできないものだから、意外とかんたんかもしれません（愛媛の久保田君。友達の考えたトリックは、残念ながら他の機種で実現されているので、似て非なるこの面にトライしてください）。



▲兵庫県の布袋之彦クンの投稿面

▼青森県の小山内博文クンの投稿面


さて、そこで4つの投稿面については——

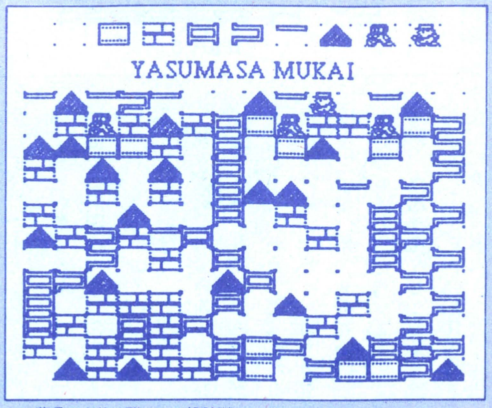
大阪の辻本克巳君の面は、身内の方が「屈折」した性格だと心配しておられるようですが、以下の3人にくらべればまだ素直なものです。行動は迅速に。

兵庫の布袋之彦君の面は、本人も言っているように、時間差あり、誘導あり、頭乗りあり、頭上走りありというフルコースではありましたが、同じく本人の言っているように「かんたんには解けませんよーだ」というのはあてがはずれたようですな。しかし、まとまりのよさで○。

青森の小山内博文君の面は、本人はゴールが難しいとの弁ですが、3ヵ所にかたまった金塊の山が、それぞれに似ていながら、違ったテクニックを要求するところが面白い。

今回のハイライトが最後の千葉の向井靖雅君の面です。ちょっとひねったテクニックが必要ですが、とくに、ランナーの2つ下の金塊を番兵が取って落ちたらどうするか（たいていの場合、そうなるのだが……）を考えてみると、しだいにそのテクがあきらかになるでしょう。

今回、投稿最年少は『小学四年生』を愛読する9歳の杉本君でした。それから、徳島の鈴木君。「鍵」をどうもありがとう（ヒントの鍵かと思ったら、本物の鍵だった……）。

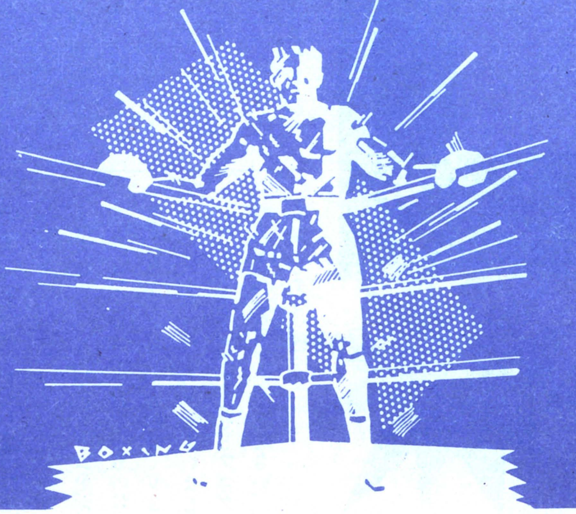


▲千葉県の向井靖雅クンの投稿面

ファミリーベーシック講座

なんとなくベーシック

V3!! ユーザーメモリ倍増のメリットとは？



by KAZ

さてさて、ファミリーベーシック講座「なんとなくベーシック」。今月も、はりきっていってみましょう。

今回の主題は、ベーシックのニューバージョン（といっても、ずいぶん前から売り出されているけど）V3についてです。主に、ユーザーメモリの倍増に関するメリットについて述べてみました。では、いつものように例題ゲームからどうぞ。

V2用 BOXING VS

リスト1は、バージョン2・0（以後V2と記す）で走る2人用のボクシングゲームです。いつも、マリオばかりでは、チョットつまらないので、キャラクターテーブルBのグラフィックキャラクター（BGグラフィックでよく使うアレですよ）でボクサーとリングを表してみました。リングを真上から見おろした形になります。

■**打ち込み方**

例によって、メモリはぎりぎりまで使っていますので、マルチステートメントや変数定数化など、見にくくなってしまいました。リストも、そのとおり打ち込んでください。実行中にOMエラーが出たら、余分なスペースなど入っていないかよく確かめてください。

背景は、BGグラフィックで入力してください。3ケタの数字はセレクトモードで、キャラクターテーブルBの対応するキャラクターを選んでください。数字や、1文字のキャラクターは、CHARモードでキーボードから入力してください。

このBGグラフィック、意外と使い方を良く知らない人が多いんです。便利なツールですから、もう一度マニュアルをひっくり返してみましょうネ。

このプログラムは、ワークエリアをPOKE文でビシビシいじくっています。打ち込みミスは、悲しい結果を呼びます。必ず実行前にセーブしてください。プログラムと、BGグラフィック両方ともですよ。

■**遊び方**

RUNでゲームスタートです。画面左下端がPLAYER1、画面右上端がPLAYER2の操るボクサーです。移動には、✚ボタンを使い、上下左右ナナメに動けます。Ⓐボタンでパンチ、Ⓑボタンでガードとパンチを出す腕を左右に変えられます。

頭の前方に曲げている腕がガードで、わきにかまえている方がパンチを出す腕です。Ⓑボタンで切り替えられますが、しばらく間をおかないと連続して替えることはできないようにしてあります。相手の動きをよく見て、攻撃しましょう。

出したパンチは、グラブが相手の顔面（頭の前方）に当たったときのみ、有効となります。パンチを食らうと体力が1減り、後ろに1歩フラつきます。連続パンチをあびないように、ガードかフットワークを使ってください。パンチは、相手のガードのグラブと重なっているときは出せません。すばやいサイドステップ、左右の腕の交代などを行いましょう。

体力は、スタート時に16あり、左右に「∧」の縦グラフで示されています。これが0になった方が負けというわけです。また、画面左上には6つの「‖」印があり、30秒ごと（適当）にひとつずつ消えていきます。全部消えると1ラウンド終了。ゴングとともに、両選手はコーナーに引きあげです。このとき、体力が2だけ回復します。しばらく休むと、ゴングとともに次のラウンドです。相手がダウンするまで戦いぬいてください。

動ける範囲は、相手サイドで少し制限されています。それに、自分サイドの後方のロープにもたれると、反動ではね返ります。ロープを使った華麗なフェイント、カンガルーパンチ、相手のふところへのスリッピングなどいろんな技を考えてみてください。

V3用拡張プログラム

V3もけっこう普及してきたようで、ボチボチBEEPでも取り上げていこうという山幸彦（やまさちひこ）のケッコウなお言葉。さっそくV3用にプログラムを拡張してみました。

リスト2のプログラムがそうです。リスト1のプログラムと、BGグラフィックを打ち込んで、動くことを確認してから、リスト2を加えてください。これで、コンピュータが相手をする1人モードと、人間どうしの2人モードが選

べるようになります。
コンピュータは、けっこうズルガシコクあなたを攻めてきます。パターンをよく見て反撃してください。

V3のメリット

V3のメリットをプログラムを作る立場から2、3述べてみよう。

①ベーシック立ち上げの儀式がなくなった。

これは、大きいメリットです。毎回、プログラムをはじめる前に、「コンニチワ」だの「アア‼」マエニオアイシマシタネ」なんて、やってられません。その点、V3はスタートイッパツ‼即、エディタモードに入れます。つまらないことのようですが、プログラマーには、実にありがたいことです。

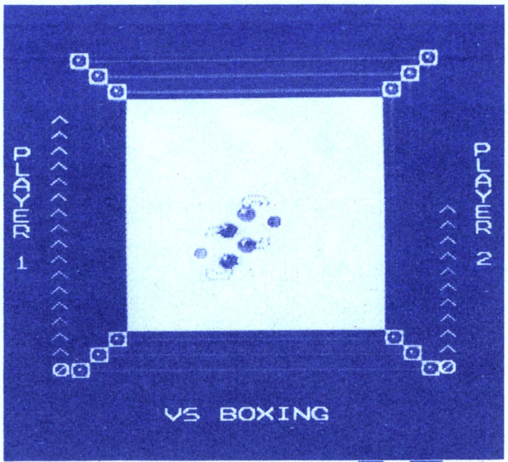
②BGグラフィックもバックアップできるようになった。

BGGET、BGPUTという命令が新設されて、ユーザーメモリ内にBGグラフィックを取り込み、バックアップできるようになりました。電源ON後のゲームスタートも、これでスピーディにできますね。

③ユーザーメモリが倍増された。

今までのV2は1982バイト、V3は4082バイトです。単純に考えても、今までのプログラム2本分がいっぺんに入ってしまうわけです。増えたプログラムを何につかうか…。ここがプログラマーの腕の見せどころ。今回のように、2人用のゲームを、コンピュータ相手に遊べるようにしたり、画面や効果音を、もっと凝ったりもできるわけです。

みなさんも、人のプログラムをジャンジャンいじって、自分のものにしていきましょう。今回は、V3の宣伝みたいになってしまいましたが、効果音の出し方などプログラムを見て参考にしてください。では、また次回……。





VS BOXING リスト1

```
100 Z=&H0:V=Z:Y=&H1:VIEW:LOCATE&H9,23:PRINT"VS BOXING";:CGEN&H3:CGSETY,Y:PALETSY
,20,32,20,23:SPRITEON:FORA=Z TO&H7:DEFSPRITEA,(Y+(A>&H3),Y,Z,Z,Z)="":NEXT:FORA=&
H680TO&H69F:READB:POKEA,B:NEXT:O=Z:D=O:L=O:R=16:S=R
110 V=V+Y:LOCATE24,Z:PRINTV"R";:T=599:GOSUB420:PAUSE100:PLAY"YOM1V1503C7:YOM1V15
05C7":POKE&H4015,&H7:POKE&H4000,15,&H84:POKE&H4004,15,&H99
120 T=T-Y:IF(T/100)*100=T THENLOCATEZ,&H5-T/100:PRINT" ";:IFT=Z THEN430
130 O=Y-O:SWAPA,I:SWAPB,J:SWAPC,K:SWAPD,L:IFR*S=Z THEN370:DATA32,222,9,17,12,24,
32,224,207,32,32,32,207,32,225,32,32,207,32,32,32,207,32,224,223,32,9,17,12,24,2
25,32
140 GOSUB360:M=STICK(O):P=Z:Q=P
150 IFM ANDY THENP=&H8:DATA223,207,32,207
160 IFM AND&H2THENP=-&H8:DATA207,32,207,225
170 IFM AND&H4THENQ=&H8:DATA222,207,32,207
180 IFM AND&H8THENQ=-&H8:DATA207,32,207,224
190 IFD THENP=D:D=Z:DATA207,223,9,253,12,253,207,225,32,32,227,242,227,240,32,32

200 A=A+P:B=B+Q:IFB<47ORB>135THENB=B-Q:DATA32,32,241,227,239,227,32,32,222,207,2
53,17,253,24,224,207
210 IF(O=Z)ANDA>160OR(O ANDA<64)THENA=A-P
220 IFA=48ORA=176THEND=&H8-16*O
230 H=&H688+O*&H9:M=STRIG(O)
240 IF C=Z ANDM AND&H4THENON(PEEK(H)=207)+&H2+O*&H2RESTORE150,160,170,180:FORE=H
 TOH+&H6STEP&H2:READF:POKEE,F:NEXT:C=&H8:GOTO260
250 C=C/&H2
260 IF(M AND&H8)=&H0THEN120
270 IF(A-I)*SGN(O*&H2-Y)<>&H8ORABS(B-J)>24THEN310
280 E=(B-J+24+(PEEK(H)=207)*24)/&H8:IFE<>Y ANDE<>&H2THEN310
290 IFPEEK(&H691-O*&H9+&H2*E)=207THEN330
300 L=&H8-16*O:U=Y
310 POKE&H4006,&H33,&H9:E=H+&H6+(PEEK(H)=207)*&H6-O:IFO THENPOKEE,207,227:GOSUB3
60:POKEE,32,207:GOTO330
320 POKEE,227,207:GOSUB360:POKEE,207,32
330 IFU=Z THEN120
340 POKE&H4002,&H92,&H9:U=Z:IFO THENR=R-Y:LOCATE&H3,19-R:PRINT" ";:GOTO120
350 S=S-Y:LOCATE24,19-S:PRINT" ";:GOTO120
360 FORG=O*&H4TOO*&H4+&H3:SPRITEG,A+((G AND&H3)/&H2)*16,B+(G ANDY)*16:NEXT:RETUR
N
370 IFR=Z THENH=&H680:RESTORE190:GOTO390
380 H=&H690:RESTORE200
390 E=A:F=O*&H2-Y:FORA=E TOE+F*24STEP&H4*F:GOSUB360:NEXT:PLAY"T403C2":FORE=H TOH
+15:READF:POKEE,F:NEXT:GOSUB360:SWAPA,I:SWAPB,J:O=Y-O:GOSUB360:PLAY"D":LOCATE&H8
```

```
,22:PRINT"PUSH START!"
400 IFSTRIG(Z)=Y THENRUN
410 GOTO400
420 A=56:B=135:I=168:J=47:GOSUB360:O=Y-O:SWAPA,I:SWAPB,J:GOSUB360:O=Y-O:SWAPA,I:
SWAPB,J:RETURN
430 PLAY"YOM1V1503C7:YOM1V1505C7":GOSUB420:FORA=Z TOY:IFR<16THENR=R+Y:LOCATE&H3,
20-R:PRINT"^";
440 IFS<16THENS=S+Y:LOCATE24,20-S:PRINT"^";
450 FORB=Z TO&H2:LOCATEZ,B*&H2+A:PRINTCHR$(227);:NEXT:BEEP:NEXT:GOTO110
```

VS BOXING リスト2

```
10 CLS:LOCATE&H5,&H5:PRINT"VS BOXING . V2.0":LOCATE&H8,11:PRINT"ONE PLAYER":LOCA
TE&H8,12:PRINT"TWO PLAYERS":LOCATE20,20:PRINT"BY KAZ"
20 X=1
30 LOCATE&H5,12-X:PRINT"->";:A=STRIG(0):IFA=2THENLOCATE5,12-X:PAUSE20:PRINT"   ";
:X=1-X
40 IFA<>1THEN30
145 IFO*X THEN500
235 IFO*X THEN690
500 IFR<&H4 AND S>&H7THEN640
510 E=(J-B+24+(PEEK(H)=207)*24)/&H8
520 IFS<10 THEN590
530 IFT>299 THEN 640
540 ONRND(&H4)+&H1GOTO550,560,570,580
550 M=&H2:GOTO150
560 M=&H4:GOTO150
570 M=&H8:GOTO150
580 M=Y:GOTO150
590 IFABS(J-B)>25THEN540
600 IFA-I>32THEN540
610 M=Y
620 M=M OR&H8:IFE<&H2THENM=(M OR&H4)AND&H7
630 GOTO150
640 IFRND(&H5)>&H2THEN540
650 E=(B-J+24+(PEEK(&H691)=207)*24)/&H8
660 M=&H8:IFE<&H2THENM=&H4
670 M=M OR&H1:IFA-I>8THENM=(M OR&H2)AND&HE
680 GOTO150
690 M=&H8:IFRND(5)<3THENM=&HF
700 IFABS(A-I)>24ORABS(B-J)>24THENM=M AND&H7
710 GOTO240
```

BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	J 30				D 40	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	D 40				
1	J 30				K 60	D 40	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	D 40	K 60				
2	J 30				K 60	K 60	D 40	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	D 40	K 60	K 60				
3	J 30			F	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	F			
4	J 30			∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧			
5	J 30			∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧			
6		P		∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧		P	
7		L		∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧		L	
8		A		∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧		A	
9		Y		∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧		Y	
10		E		∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧		E	
11		R		∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧		R	
12				∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧			
13		I		∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧		2	
14				∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧			
15				∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧			
16				∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧			
17				∧	K 60	K 60	K 60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	K 60	K 60	K 60	∧			
18				∧	K 60	K 60	D 40	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	D 40	K 60	K 60	∧			
19				∧	K 60	D 40	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	D 40	K 60	∧			
20				Ø	D 40	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	K 50	D 40	Ø			

びーぴんぐルーム

好きなゲーム、嫌いなゲーム、面白いゲーム、つまらないゲーム、ゲームにまつわるうれしいこと、腹の立つことなどなど何でも送ってネ!

ゲーム狂なのじゃ

●GPワールドにかくれコース発見!!

テレホビーのGPワールドでレコードと同タイムでゴールインすると、次のコースへ行く前にかくれコースが出てきます。このときコース内に出てくるT・A&T・Aなどの文字はいったい何を示しているのだろう。(埼玉県・瀬山均)

●エグゼド・エグゼストンボの秘密

5月号ビデオゲームラボのトンボの秘密がわかったので報告しよう。画面上に敵キャラクターがいないとき、パウを取ったらトンボが出現したのです。(群馬県・立崎忠光・13歳)

●X1版ゼビウスで開発者の名前が……

X1版ゼビウスでスタート直後、ソルバルウを斜め左上に上げ下げしながら、ブラスターを連射すると開発者の名前と200点のボーナスがもらえます。エリア7でも地上絵の鳥のくちばしの少し下を打つとでます。(宮城県・佐藤直行・14歳)

●ファミコン版ギャラガでバグ発見!!

友人とふたりでギャラガをやっていたところ、2面目で緑色のボスギャラガを1匹残して死んだ後、再びゲームが始まっても残ったボスギャラガはいつまでも降りてこないし、弾も出さなくなる。さらに、こいつを撃ち落としても3面目が始まらないのだ。ボクはこれを2度経験した。(愛知県・金井克幸・15歳)

●イー・アル・カンフー必勝法

ウーをパーフェクトにやっつけられる方法を教えよう。まず、敵のうしろに自分がいく。そうすると、ウーが飛んでくるので垂直ジャンプをして跳びげりをくらわす。それを何度もやっていくと、ウーは逃げていく。これでパーフェクトが簡単にとれるんだ。(名なしのゴンベエ君より)

●500円玉スティック

ファミコンのコントローラーの上へ両面テープで500円玉を貼ると、あら不思議と思う間に、動きは驚くほどなめらかになります。ぜひお試しを!!(東京都江東区・たいしたことをしらないこぞうの弟)

ドラゴンバスター

4、5号で、ドラゴンバスターに関する情報を募ったら、なんとダンボール箱一杯!の100分の1ぐらいのお手紙が来たので、ここでその一部を紹介しよう。

まずは、僕のミスの指摘から。5号で、バットには、赤と青がある、と書いたけれど、実は緑のバットもいるんだね。ついつい書き忘れてしまったよ。それと、きのこは8個以上は現れない、と書いたけど、8個以上取っても無効だ、というのが正しい表現だ。

それから、新テクの紹介。出口を出た後、時間がたつと、にっくきケイブシャークが来るのは知っていると思うけど、そいつの捕らえ方を書こう。

まず、壁を背にして、ケイブシャークがやって来たら、タイミングよくジャンプをすれば、ケイブシャークは上下に行ったり来たりするんだ。お試しあれ。

また、サークル紹介にも載っている、「EXTEND」の会長の森川君からは、EXTENDの会誌の3号が届いている。

この会誌には、ラウンド1からラウンド12までの詳しいマップが載っているから、興味のある人は、EXTENDに連絡するなり入会するなりしてもらいたい。

それでは最後に、手紙をくれた人の名前を書こうと思ったのだが、スペースが足りなくなってしまった。ゴメン。

(芋吉)

ひとこと言いたい

●極悪非道のテクニック

最近ゲームセンターで非常に腹の立つことがある。あの極悪非道のテクニック、永久パターンです。永久パターンとは、ゲームが上手で長い間PLAYしていることではなく、単純なレバー操作でだらだらPLAYすることを指します。この永久パターンなぞで何時間もやられたんじゃほかのプレイヤーはたまったもんじゃないですよ! このことについてみんなはどう思います? いろいろと話し合ってみてください。(東京都・たかぎとようち)

●ゲームセンターでプレイ中、反対側のイス(2プレイ用)に知らない人が座ってきた。友達なら何とも思わないけれど、それが他人の場合には、たいへん不愉快になってしまう。きちんとマナーは守ってほしいものだ。(埼玉県・渡辺幸太郎)

●アップル移植版AD(アドベンチャー)ゲームに夢中!

アップルの移植ADゲームにはとてつもなくすばらしいゲームがいっぱいあります。ストーリー展開のおもしろさばかりか、冗談で入れたコマンドにさえ答えが返ってきたりするのです。

国産品にありがちな、通りいっぺんにしか答えの返ってこないADゲームとは比べものになりません!

これらのゲームを楽しむためにはフロッピーディスクが必要となりますが、そのためにディスクを買ったとしても決して損はないと断言します。(大阪府・水本清重)

●ボクはただ今高3生

実は先日、友人(別に山中君とは言っていません)と駿台予備校の模試を受けようと、はるばる名古屋までその申し込みに行ったのだ。その帰り道、「せっかく名古屋まで来たのだから……」ということで、時計やらテレビやらおもちゃの安売りで有名なある店へ入ったのだ。

すると驚いたことに、あのファミコンがカセットとセットで3割引で売っていたのだ。さんざん迷ったあげく、山中君の勧めも手伝って、とうとう買ってしまったのだ。

今思えば、よりによってこんなに忙しい時期にファミコンなんて……、との後悔もないではないが、勉強の息抜き、気分転換にゲームでもやれば勉強もはかどるハズだ? と、1日30分くらい時間を決めて楽しんでいる。

固くなった頭をゲームでほぐし、何としてでも京大工学部情報工学科に合格して、人生を有意義に送りたいもんだ。(山中正嗣の友人の鈴木和秀・17歳)

サークル紹介

☆FAMICOM speciaーの会
　当クラブではファミコンユーザーの方の入会をお待ちしています。活動内容は、カートリッジの交換や必勝法の研究などです。入会希望者は60円切手を同封し、氏名、住所、TELを書き、左記まで。〒426 静岡県藤枝市駿河台2の9の1 北山浩 BEEP係。

☆JACKERS会員募集
　X1、PC、FM系のクラブです。活動内容は、2ヵ月に1回くらい会誌を発行します。さらに、アドベンチャーやロールプレイングゲームのヒントなども教えます。初心者も歓迎です。詳しくはハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を書いて左記まで。案内書を送ります。〒080―24 北海道帯広市西20条南3の10の8 本間輝也

☆ファミコンF・C・「百姓一揆」
　当クラブは手書きの会誌で情報を伝えるクラブです。会誌内容は、ソフト情報交換、テクニック、新カセット情報などです。入会金は100円、月会費は100円です。申し込みは封書で60円切手を同封し、左記まで。〒374 群馬県館林市美園町20―30 加藤竜也。

☆MSX1クラブ
　ボクたちはMSXとX1ユーザーのクラブを作りました。入会できるのは小、中学生に限ります。内容はゲーム情報の交換などです。高知県室戸市浮津521 泉井慶まで。

☆ファミコンカートリッジクラブ
　わがクラブでは、会誌の発行、ソフトの交換などを行っています。みんなでゲームを楽しむクラブです。入会希望者は交換や売買したいソフト名を書いて往復ハガキで〒164 東京都中野区中央2の26の5 崎元栄一郎FCC係へ。

☆ユニコーン
　当クラブではPC―88/mkII、X1、FM―7、MZ―1500、ファミコンを中心に活動しています。内容は月1回の会報による情報交換などです。このほかに、AD、RPGのヒントブックもあります。まずは60円切手同封の上、左記まで。〒932―02 富山県井波町井波426の3 小西祐清。

☆MSX&X1クラブ
　当クラブはMSXとX1ユーザーのためのクラブです。主な活動はソフト情報の交換やアドベンチャーやロールプレイングゲームの解析などです。月1回の会誌発行も行っています。詳しくは60円切手同封の上、左記まで。〒720―04 広島県福山市熊野町甲1―58 広川伸二。

☆FM―7保存会
　新しく7系のクラブを作ります。内容は月に1回の会誌発行や3ヵ月に1回本を発行します。みんなでゲームの攻略法などについて話し合いましょう。ナイコンの方も歓迎です。入会者の中から1名の方にプレゼントもあります。入会希望の方は60円切手同封の上、〒412 静岡県御殿場市新橋2085 荻野晋一まで。

☆「Oh！FC」という名のサークルだい!!
　全国のファミコンユーザーのみなさん、どんどん入会してください。活動は、「Oh！FC」という名の会誌を毎月2回発行しています。楽しい内容に加え、ファミリーベーシックなどについてもとり上げていきます。会費は毎月150円。詳しくは、大阪市都島区毛馬町1の1の5の24 木村裕司「Oh！FC」係まで。

☆INSERT・PLAYER ビデオゲーマーの会誌です。
　わが誌の狙いは楽しく、ちょっとためになり、買っても損をしない内容を目指しています。価格は今までの400円から200円へ値下げされ、内容はさらに充実。とにかく一度見てください。200円分の為替か切手を同封の上、下記まで。最新号をお送り致します。大きさはB6版で、20頁強くらいです。〒143 東京都大田区北馬込2の45の3 中野境彦。

☆KO CLUB
　KO CLUBでは常時会員を募集しています。
　活動内容は2ヵ月に1度の会誌発行やソフト情報の交換、オリジナルソフトの販売などです。会費は入会金500円、月会費250円、定額小為替か現金書留で左記まで。〒472 愛知県知立市南陽1の189 加藤隆之(ZET！)。

☆EXTEND会員募集
　この会はビデオゲームフリークによって作られています。現在15名という少ない人数ですが、これからもっと会員数を増やしていくつもりです。入会すれば毎月発行している機関誌の配布、会員バッジなどいろいろな特典があります。入会は関東地方の方は、〒236 神奈川県横浜市金沢区並木2の1の1の203 磯吉孝方 EXTEND入会係まで。関西地方の方は、〒673 兵庫県明石市大蔵谷奥900の2 森川泰利方 EXTEND入会係まで。まずは60円切手同封の上、連絡を。

ファンタジアン

●マジックアイテムを調べたよ！
　6月号のファンタジアンでマジックアイテムが載っていたけれど、そこに書いてなかったものを追加しよう。
S.Shield／S.Sword／Treat Pot／S.Bow／L.Shield／Detoxicate Pot／Scroll of Galt／Holy Robe／Prayer Shield／Golden Groves／G.Sword／Elven Chain／L.Bow／Thunder Axe／Silver Sword／Mum Blade／Dragon's Scale／Fantas Desire
　ファンタジアン心得
○よろいをこわすとA・Cが大きく上がる。
○Prayer Shieldを持つと魔法では5ダメージ以上の被害がでない。
○Stone Idolはたくさんためろ。
○Fighterにはこの1本Mum Blade。
○Coin Of Treatはとてもよい。
○Glacial Crystalは最重要だ！
○荷物持ちを数人つくれ。
○毒消しは1人2～3個持て。
○Fighter×3。Robber×1。Magician×1。これが最高。(千葉県・C&A)

ハイドライド

●ウィスプを出さない方法1
　まず自分の強さが50以下のうちに宝石1個を除きすべての宝物をそろえ、妖精を3びき見つけます。すると城の中へ進みます。ここでブラックアーマーやスケルトンを自分の強さが100になるまで殺します。こうしておけば、もし自分がやられそうになって城外へ出ても、ウィスプは出てきません。ただし、あちこち動きまわっていれば出現します。(茨城県・遠山功・15歳)

●ウィスプやローパーを出さない方法2
　X1用ハイドライドをやっている方で、レベルが上がってもウィスプやローパーが地上に出現して困っている方、うまい方法を教えます。
　レベルが6以上になったら、コボルド、ローパー、スライムをやっつけないでください。こうすればウィスプなどのやっかいものは出現しないのです。(栃木県・小口章一郎・17歳)

テレホビー族のひろば

新作、旧作を問わず、キミの㊙テクやおもしろ話を待っているよ。

サッカー

●先日、ぼくは「サッカー」を買いました。2日目でLEVEL5に1対0でなんとか勝つことができました。その1点は、偶然打ったロングシュートです。ゴールが画面に映っていないときに、方向を推測してシュートすると100本中40本ぐらい入ります。またシュートをキーパーにとめられても、キーパーがゴールキックするときにシュートすれば意外と成功します。しかしこのワザは、LEVEL3ぐらいになってくると使用が難しくなってきます。

(舞鶴市・和田浩明)

●ファミコン版「サッカー」での必勝法の公開!

①パスを味方選手に送ってシュートを決めさせたいが、オフサイドになってしまうとき、その場で思いきってシュートしてみよう。ボールはちょうどゴール前に転がり、絶妙なセンタリングになる(ただし、あまりゴール近くだと効果はない)。もちろん、オフサイドはとられないよ。

②LEVEL5では、キーパーのスキをついてシュートするのはまず不可能。ゴール近くに行ったらとにかくシュートしてみよう。ただ、ただ、シュートあるのみ!

LEVELが高くなると、①の作戦は通用しなくなるので、あしからず。

(東京都・高木正博)

イー・アル・カンフー

●イー・アル・カンフーの棒術使い「王(WANG)」の必勝法をお教えしよう。

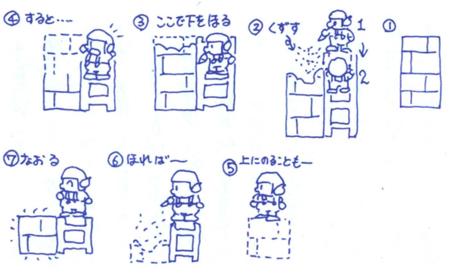
「王」は5人の中で一番スキが多いので、棒をかわして蹴りやパンチを入れれば勝てる。だが、これぐらいの相手であれば、パーフェクト5000点が欲しいという人は、始まったらすぐに✚ボタンの下とⒷボタンを押して、足払いをしつこく続ける。そうすると、知らぬ間に「王」が近づいて来て当たり、5000点を手に入れることができるであろう。

(福岡市・北村貴弘)

ロードランナー

●5月号40ページのロードランナーの㊙テクニックを見てこの正反対になる(と言ってもレンガを出現させるわけではない)ワザに気づいたのでお教えします。このテクは、①のようにくずすレンガがふたつ重なっていることが条件です。まず上のレンガをくずし、一段下に降ります②。上のレンガが4分の3ぐらい再生したら、すかさず下のレンガを掘ります③。すると、レンガが透明になり④、通路と見分けがつかなくなってしまうのです。このテクは、悪用することはできませんが、迷路をよりまぎらわしくすることには使用できます。

(東京都・K太)



フォーメーションZ

●ジャレコ最新ソフト「フォーメーションZ」の特大ボーナス25万点の出し方!

と言ってもなんてことはない。最終パターンの宇宙空間においてエネルギーを0にしておけばいいのである。宇宙空間では、エネルギーを0にしてもファイターになるし、そのまま進行してジズィリアムを撃破すれば25万6000点ももらえるんだ(これにはぼくもオドロイタ)。

フォーメーションZは点数が悪いと嘆いている君。ぜひためして、この感動を味わってほしい。

(那珂湊市・白土学)

●ガビーン、あのフォーメーションZをやっていたら、不思議なことが起きてしまったのだ!。

宇宙の要塞ジズィリアムを破壊するといつもは3万点ぐらいしか入ってこないのに、ナント20万点も点が入ってきたのだ。そのときの様子をくわしく説明すると──破壊する前は1万点ぐらいだったのに、護衛艦ニジエイダスを貫通させるように、ジズィリアムを狙い撃ちしたら、なぜだか得点が20万点に達してしまった。すなわち、1発でニジエイダスとジズィリアムを打つと20万点ももらえるのである。ちなみにこのときの私の結果は、27万2700点という自己最高記録であった。

(東京都・小野貴弘)

エキサイトバイク

●ファミコン用エキサイトバイクの本選第5トラックで、なんとT=51という自己最高記録を達成しました!(ただし、単独走行です)。

(瀬戸市・鈴木伸一)

バンゲリングベイ

●バンゲリングベイで離着陸できる場所が空母とブローダーバンド飛行場以外にあります。それは空母の正反対の場所(海)です。そこでは、空母と同じように補給と修理ができます。ただし、空母が沈没してしまうとできません。

(甲府市・林正貴)

クルクルランド

●この方法は2人用しか利用できません。赤・緑のどちらかのグルッピーがダブルトラップにはさまったら、あきらめずにもう一方のグルッピーが救助に行きます。両方がくっつこうとすると離れるので、トラップに近づきグルッピーに近づこうとすれば、はさまっていたグルッピーはトラップから離れます。1、2回やってできなくてもがんばってやりましょう。確率90%。

(横浜市・大原馨)

ゼビウス

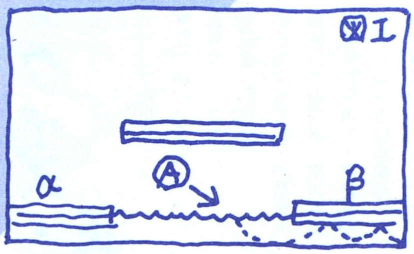
●エリアごとの森の中をよーく見てみると、人の顔や動物のようなものがうっすらと見えた。目の錯覚かと思いもう一度見ても、やっぱり同じものが見えた。他のエリアでも同じだった。みんなも探し出してみるとおもしろいよ。
(所沢市・鈴木啓介&石山仕)

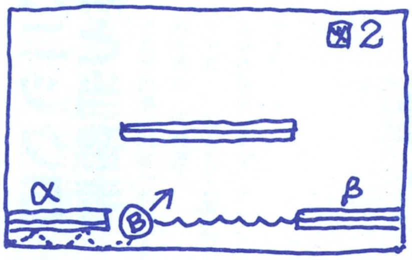
●ゼビウス軍空中飛行物の中で一番カッコよく恐ろしい「テラジ」が好きでたまらない人のための㊙テクニックです。
1エリアをゾルバグだけ撃ち残して進み、川が画面に入る直前にわざとやられましょう。これを何度か繰り返していると、だんだん上級の戦闘機が現れ、最後の4機目のゾルバグのときぐらいに「テラジ」が出現します。それからは、「テラジ」をやっつけるなり、一時停止してスケッチするなり自由にしましょう。僕たちの間では、これを〝1エリアテラジ〟と呼んで楽しんでおります。
(佐世保市・中野秀樹)

●対ゼビウス戦での勝利テクニック。
ゲームをスタートするとすぐに出現するトーロイドを1機も攻撃せずに(タルケンは攻撃してもよい)、ひとつめの川まで行くコト! そうすると、スペシャルフラッグの出る所には、トーロイドも現れるので、スペシャルフラッグがとりやすくなるのである。
(奈良市・森敏志)

バルーンファイト

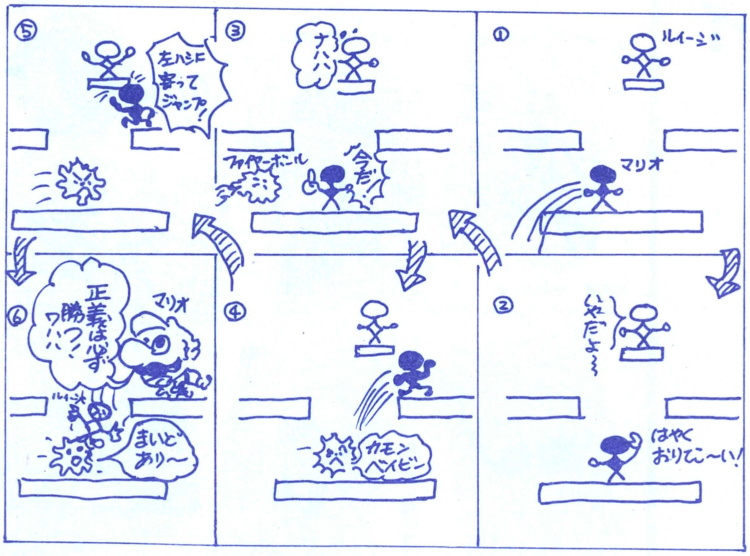
●〝ジェミニ誘導を超えたワザ〟――こう書くとゼビウスにも未発見ワザがあったのかと思うかもしれないが、じつはバルーンファイトでの超ハイテクなのである。
バルーンファイトで、海(地かも)に少しくらい浸かっても死なないことは先刻承知だが、どれくらいまで潜れるか試した。図1のとおりⒶ地点から矢印の角度にⒷボタンを押し続けて潜水していくと、なんと図2のようにⒷ地点から出てくるのである。これで分かるように大地α・βは浮遊島だったわけである。成功するとスカッとするワザなので、ぜひやってほしい。
(福岡市・浦本蓉一郎)

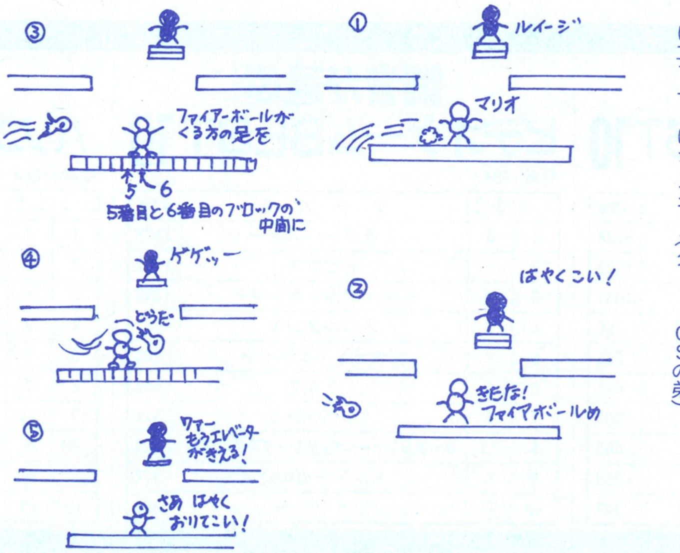




マリオブラザーズ

●5月号「テレホビー族ひろば」の〝マリオブラザーズ〟のバトルモードの人へ―――
はじめまして、私はファミコンBROSの弟(周明)でございやす。先月、務所の帰りにやられそうになったのを、水曜スペシャルフラッグとかいうやろうに助けられやして、何とか生きておりやす。ところが、マリオのやろうに「おまえばかり目立つんじゃねえ!」とどやされやして、このたび、マリオの旦那がヒーローになれる〝務所返しわざの返し技の3乗〟を開発いたしやした。そのやり方というのは、ルイージ(あっしでござる)が一度死んだときにマリオが待ち構えている。そしてそこへ悪党ファイヤーボールの出現!(とまあ、ここまでは水曜何とかさんといっしょですな)。そこで、マリオはすかさず右上へあがって左端に立ち、すぐにジャンプ!(タ





イミングがむずかしいぞ)。あとは、ルイージ(私)が一直線に自由落下運動をしながらファイヤーボールに身をこがすんですがな(意味を間違えて受けとらぬように)。ここで、マリオの旦那は大きな鼻をデカデカと上へ向けて勝利宣言――といったぐあいですわ。
まーめでたしめでたし。
(八幡浜市・ファミコンBROSの弟)

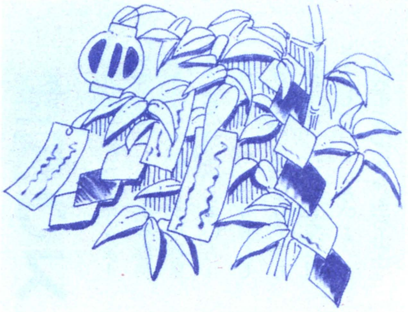
●はじめまして。5月号で、水曜スペシャルさんがマリオブラザーズ「仕事人返しのワザ」を書いていたので、その返しワザを考え出しました。名づけて「ファイヤーボールすりぬけのワザ」です。
死んだ方(ルイージ)がエレベーターに乗って降りてきたら、自分(マリオ)をその下に行かせ、ファイヤーボールを待ちます。もし左からファイヤーボールが来たら、左から5番めと6番めのブロックの間に左足のまん中を合わせます(右側のときはこの反対です)。すると、ファイヤーボールは頭上を通過していってくれるのです。
(東京都・薄井智貴)

クイズ・パニック5 正解と当選者

1、らせんしりとり
▼正解はガンダム
正解者113名
当選者（敬称略）
埼玉県南埼玉郡・小鷲雅人、神奈川県藤沢市・前川和彦、新潟県新発田市・高野賢一
2、ネムタ君の通学路
▼正解は次のとおりです。
家（7時48分）〜〜C（8時6分）——B（8時14分）——E（8時26分）。
正解者82名。
当選者（敬称略）
愛知県松山市・青野裕司、香川県木田郡・杉本一郎、千葉県千葉市・岡村茂人
クイズ・パニック7は都合によりお休みします。ゴメンナサイ。



6月号のゴメンナサイ



●16ページ、ゼビウス全マップのエリアナンバー⑥と⑦が逆でした。
●19ページ、スターアーサー伝説のカセリアの写真が、部下の写真になっていました。
●25ページ、徹底研究講座ファンタジアン、モンスター・マニュアルの中でガーゴイル・ホブゴブリンの写真が天地逆になっていました。
●39ページ、アドベンチャーゲームクイズ49デゼニランドのQ3で、「左の部屋に……」は、右の誤り、また、「水をかけて……」は、海水の誤りでした。
●40ページ、ウイングマンのQ24の答えは1と3でした。
●42ページ、ザ・カウントQ43の3番は「ひと粒飲むとニナコマンド疲労からまぬがれる」は20コマンドの誤り、つづいてファンハウス・ミステリーQ46の2番で「レンチで……」は「ハンドル……」の誤りでした。
●52ページ、ギャラガの中で最下段20行目で「2万点と3万点で……」は、「3万点……」の誤りでした。
●97ページ、ディグダグIIの中で、3段目6行の「いじけの状態になって……」は、「目変化（めへんげ）……」の誤りでした。
●98ページ、マグマックスの中で最下段にある写真のキャプション後半で「しかし頭部が合体しているときは……」は、「しかし頭部が合体していないときは……」の誤りでした。
●120ページ、なんとなくベーシック中段右の「0〜15」は0〜7の誤りでした。
●128ページ、スターフォース、3段目21行目の「8個のうちの……」は、「5個のうちの……」の誤りでした。
●155ページ、下段の写真説明「ミケ族のミーシャ」はシャム族の女の誤りでした。
●157ページ、ファンハウスミステリーの写真説明「床に鏡があるけど…」は鍵があるけどの誤りでした。
●175ページ、暗黒星雲とテラ4001の写真が逆になっていました。

Illustletter



兵庫県・有木幹教クン
福岡県・林幸治クン
神奈川県・じんぎいノクン
大阪府・和田哲也クン
長崎県・福田泉クン
岡山県・迎夢快人クン

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数13772

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ゼビウス	5388
2	2	バンゲリングベイ	1123
3	—	サッカー	1031
4	10	アイスクライマー	766
5	—	フォーメーションZ	638
6	9	ギャラガ	616
7	24	チャンピオン・シップ・ロードランナー	609
8	6	ロードランナー	465
9	11	バルーンファイト	358
10	—	イー・アル・カンフー	343

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数13947

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	3	ドラゴンバスター	2473
2	1	ゼビウス	1967
3	7	イー・アル・カンフー	1318
4	2	スパルタンX	1067
5	8	エグゼド・エグゼス	795
6	5	1942	569
7	4	パックランド	511
8	13	ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲	423
9	6	ドルアーガの塔	372
10	32	ツインビー	302

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数13084

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	4	ハイドライド	1924
2	2	ザ・ブラックオニキス	1703
3	1	ロードランナー	1372
4	3	ゼビウス	1095
5	9	イー・アル・カンフー	698
6	7	野球狂	591
7	13	ザ・ファイヤークリスタル	528
8	5	ウイングマン	434
9	6	ちゃっくんぽっぷ	373
10	15	ドラゴンスレイヤー	299

※この集計は、5月号愛読者カードでの得票数によるものです。

5月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①ファミリーベーシックV.3
長野県・安達徹朗／東京都・清水良治
②フォーメーションZ
宮城県・佐々木謙治／北海道・中村政之／千葉県・福谷博史／神奈川県・中山健一／奈良県・小槻泰三
③バンゲリングベイ
東京都・小川保彦／長崎県・緒方仁
④「任天堂のゴルフ」の本
大分県・高橋淳二／三重県・大西正浩／福岡県・田代憲司／愛知県・山下尚志／富山県・矢田秀宏／神奈川県・佐々木幸一／茨城県・宮川忠／三重県・岡本光治／神奈川県・会沢彰彦／東京都・柳田幸彦
⑤セガ・エプロン
北海道・林順大／茨城県・石川慶英／奈良県・東山登志彦／香川県・日下勇人／大阪府・井上荘太郎／神奈川県・鈴木多聞／栃木県・佐藤弘康／静岡県・大野二郎／京都府・天野守顕／愛知県・稲山勇二
⑥チャンピオンプロレス
鳥取県・河田康志／神奈川県・前川貴浩／千葉県・石井孝大／北海道・岩野博文／愛知県・厚海賢治
⑦ザクソン
東京都・白髪明敏／神奈川県・深石和彦／滋賀県・肥後盛康／東京都・村上明／熊本県・吉田伸也
⑧ハイドライド
北海道・加藤誠一／兵庫県・石川広明／福岡県・山下誠一／福岡県・迫合佳典／佐賀県・吉田吉孝／北海道・稀代欣嗣
⑨カムイの剣
富山県・坂井隆徳／兵庫県・森洋一／兵庫県・井上圭太郎／長野県・村松展行／神奈川県・二木邦尚／岐阜県・丸山栄造
⑩ファイヤークリスタル
三重県・井上和仁／石川県・麦谷岳彦／東京都・菱田敦之／北海道・入江正司／東京都・中沢英明
⑪ブラックオニキス
福岡県・高山裕／茨城県・寺田健一／広島県・松田善光／岡山県・加藤智久／埼玉県・茂手木直人
⑫B・P・Sポスター
神奈川県・上原純一／東京都・西村崇／東京都・五十嵐格彦／大阪府・林修一／奈良県・小野敏広／群馬県・小林敏雄／高知県・古味高志／長野県・山崎淳／埼玉県・斉藤仁志／岡山県・横田辰典／大分県・安部貴文／北海道・上野竜／栃木県・大島雅士／滋賀県・松本晃／静岡県・平田純一／福島県・鈴木善昭／埼玉県・佐藤則雄／新潟県・石川秀／徳島県・正木伸一郎／岩手県・中谷宏／群馬県・天谷剛一／香川県・山内雄司／埼玉県・吉橋広展／東京都・渡辺裕／鹿児島県・池田裕史／愛知県・鈴木晴久／千葉県・村岡誠／東京都・三留健三郎／神奈川県・遠藤誠／神奈川県・諸星弘
⑬野球狂
新潟県・村田馨／栃木県・若菜博／山口県・末永勝治／大分県・呉屋誠一／北海道・花田武昌
⑭リングの上は大さわぎ
千葉県・高橋智明／栃木県・石塚知伸／埼玉県・滝沢康弘／山形県・加藤亨／東京都・萩原一夫
⑮ミステリーディスク殺人はいかが？
北海道・仲原巧
⑯バッドランズ
宮城県・丹野康行
⑰日本海大海戦海ゆかば
茨城県・石崎淳
⑱エグゼド・エグゼスポスター
石川県・田辺広志／愛知県・浅野鶴仁／埼玉県・石川匠／東京都・千賀卓郎／大阪府・竹綱裕博／福島県・佐藤健也／愛知県・笹野智久／山形県・佐藤芳明／山口県・桜木典弘／千葉県・中村佳二／高知県・西家康佳／岐阜県・三井伸悟／大阪府・西田哲也／茨城県・土屋洋
⑲BEEPトレーナー
青森県・尾形淳一／愛知県・武田佳博／静岡県・藤森紀行／宮城県・相沢裕一／新潟県・大塚一弘／奈良県・小宮由隆／滋賀県・福本茂信／東京都・立松博士／神奈川県・高見知之／神奈川県・鈴木貴之
⑳BEEP特製シール
北海道・森哲也／兵庫県・中田豊／東京都・高橋永／福岡県・田中芳明／大阪府・吉本明彦／神奈川県・虎渡則之／東京都・大島淳／東京都・谷真紀／東京都・松本真／千葉県・植草将長
■

大募集

BEEPでは、「プログラム」「原稿」を大募集しています。どしどし投稿してください（特別企画「メガ・オービス」への投稿は78ページを読んでください）。

Beep Load ゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発売のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート、ロングいずれも可）。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください）。

原　稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー（はみだしBEEP）」のふたつについて、原稿を募集します。

①「びーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい／ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり／期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもＯＫ。みんなの声を書いてください。

●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。

②「スペースバー（はみだしBEEP）」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字以内にしてください。

★①、②とも、原稿はたて書きにして編集部に送ってください。

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。（1・2号は品切れ）
どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業部（03・261・4095）へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部　営業部あてにお願いします。

●3月号



☆特集　テレホビーゲーム大作戦
・注目ソフトでこだわりプレイ
・いじわるしましょ
・テレホビーゲームカタログ
☆特別企画　MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局（3）
・風の杖の物語
☆ザ・ブラック・オニキス
「ある戦士からの伝言」

●4月号



☆特集　ビデオゲーム・グラフィティ
・隠れキャラクイズ39
・秘密のベールに包まれた開発現場直撃取材！
☆ファミリーコンピュータ
・戦え！　エクセリオンの勇士たち
☆特別企画　MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局（4）
☆徹底研究シリーズ
・ウイングマン

●5月号



☆特集　やっぱりファミコンでかぁッ
・バンゲリングベイ／ギャラガ／ゼビウス／バルーンファイト／アーバンチャンピオン／フォーメーションZ／チャンピオンシップ・ロードランナー
☆特別企画　MEGA ORBIS
☆徹底研究
・ザ・ファイヤー　クリスタル
☆ビデオゲーム・ラボ

●6月号



☆特集　パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険／スペース・インベーダ／ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

INFORMATION インフォメーション

うわさのMSX2第1弾がヤマハから



MSXについては、みんなよく知っていると思うけれど、今度MSX2という上位マシンがでることは知っているかな? グラフィック機能を強化、RAMは64KB標準としたのを始め、各種の改良を加えたマシンなんだけれど、そのMSX2仕様の最初のマシンが、ヤマハから発売されることになった(ほかに東芝も)。

このマシン「YIS604/128」は、MSX2の機能に加え、キャプテンターミナルとしての利用が可能、メインメモリ128KB、VRAMも128KB実装、4つのスロットによる、4つのソフト同時利用可、というような独自の機能も備えている。

これで、価格は9万9800円と魅力的なマシンだ。7月上旬にはお店に並ぶから、みんなもぜひ見てほしい。

気分はもうゲームセンター

日本のパソコンゲームで移動キーといえば、2・4・6・8キーかカーソルキー。慣れてしまえば大丈夫、とはいえ、パソコンゲームをやったことがある人なら、その操作性の悪さに泣かされた、という経験は1度や2度じゃないだろう。

最近のゲームは、レベルがどんどん上がって、おもしろくなってきているから、操作性の悪さはゲームの魅力を半減させてしまう。

そこで、どうせジョイスティックをつけるなら、イッキにゲームセンター気分、ということでオススメしたいのがこれ、PASOKO―1000(三和電子)だ!!

むずかしい説明などするより、写真を見てもらうだけで十分だろう。これで、1万1800円だ。対応機種も、MSX、PC―60、PC―66、アタリ、ゲームパッド、規格の入力端子付マシン、と豊富。今月は、プレゼントもあるヨ。

対応機種の問い合わせは、☎03・955・9231



ファミリーベーシックで楽しもう



5月号でも紹介した、ファミコン用書籍を発行している(株)マイクロデザインから、新しく2冊の本が発売された。

ひとつは、「ファミリーベーシック教室」で、ベーシックの基礎からパソコンのベーシックとファミリーベーシックのちがい、ベーシックの動かし方、基本コマンドの使い方などが解説されている。また、かんたんなプログラム集(5本)も付いているので、ファミコンでベーシックを勉強しようと思っている人には便利な本といえるだろう。

そしてもう1冊は、「ファミリーベーシックで歌おう」で、楽譜をデータ化してファミコンに演奏させる方法が書かれており、「演歌・ムード歌謡曲」、「童謡・マンガ主題歌」、「クラシック・スクリーンテーマ」、「歌謡曲」などのカラオケ・データ、20本が収められている。

ファミリーベーシックを有効に使いたい、という人はぜひ参考にしてほしい。価格はどちらも980円。

キミも作曲してみない!?

PC―8801mkIISRの魅力といえば、高速になったグラフィックもさることながら、FM音源を搭載して、6重和音の演奏ができるようになったことだ!

でも、このFM音源、様々な機能をもっている分、上手に使いこなそうとすると、かなりの知識とテクニックを要求される。しかし、そんな知識を必要としないで手軽に作曲が楽しめるソフトが、HAL研究所から発売された。

「MUE―SR」というこのソフト、五線符上に音符や記号を置くだけで、思いどおりの曲を作ることができる。音符も全音符から32分音符までが使えるほか、転調、強弱、リピートなどほとんどの楽譜記号が使える。価格も、5インチディスク版で4800円とお買得だ。

また、同社からでているトラックボールを使えば、より手軽に操作できる。

キミも作曲にチャレンジしてみないか!!

ジョン秋月

銀河鉄道の夜

銀河鉄道に乗って、銀幕(スクリーン)旅行。どのステーション(作品)も話題いっぱい！



主役のネコ、ジョバンニ

幻の企画がついにアニメ化！

数多くの映画製作者が、これまでに幾度となく映画化しようと挑戦してきた、宮沢賢治の名作「銀河鉄道の夜」が、ついに劇場用のアニメ映画になった。

どうして映画化がむずかしかったかというと、作品の内容の深さと解釈の困難さのため。みんな頭をかかえて、賢治の原作を放り投げてしまった。

だって、神、死、愛、自己犠牲(ぎせい)をテーマにして、賢治の宇宙観や人生観を、「銀河鉄道の夜」は描いているんだ。なに？ キミたちも頭痛がしてきたって？

そんなことはない。とっても不思議で、ファンタジックで素晴らしいアニメ映画なんだ。夜空の星を手ですくえそうに思わせてくれるぐらいに……。

銀河鉄道に乗って賢治の世界へ

宮沢賢治、知ってるよね。教科書にも出てきたんじゃないかな。「風の又三郎」「ゼロ弾き(ひ)のゴーシュ」なんかの童話を書いた。

「銀河鉄道の夜」も、幻想的で美しい童話だ。問題になっているいじめっ子にも読んでほしい。もっと広くておおらかな心が持てるはず。いじめられっ子は今よりもずっと強い心になれるはず。

文字を読むのが苦手な人は、ぜひ、映画館へ。本当に空を飛ぶことのできる鉄道、銀河の世界に連れていってくれる鉄道は、今の時代、これしかないんだから。

星降る野原をカムパネラが駆け出した！



"本当の幸せ"を探す不思議の旅

ストーリーは、孤独な少年、ジョバンニが"本当の幸せ"を求めて、親友のカムパネラといっしょに無限の宇宙空間を旅していくというメルヘン。

カムパネラは、おぼれかけた友だちを助けようとして、死んでしまっているという設定だ。

それから、スチール写真を見てもわかるように、登場人物はすべてネコに置きかえられている。これも賢治の世界を描こうとするスタッフの案だ。

手づくりの絵が約6万コマ

今まで、このページでもいろんな新作アニメを紹介してきたけど

ランボー／怒りの脱出


ロケット砲の破壊力はすさまじい

スーパー・ウエポンで大あばれ！

「ロッキー」で一躍スターとなったシルベスター・スタローン主演作品。前作「ランボー」では、たったひとりで1000人余りの警官隊を相手に戦闘を交えたが、第2弾はよりいっそうエキサイティングに登場だ。

パラシュートで降下した密林原野から決死の脱出。大型戦闘ヘリとの空中戦、はたまた海賊軍団と息つく間もないサバイバル・バトル。スクリーンが、これでもかというように迫ってくる。

スタローンはご存知のように、じつにたくましい肉体の持ち主だけど、作品の見どころは、彼があつかうスーパー・ウエポン（武器）だ。アメリカの陸・海・空軍、CIA、スワットなどが技術協力しているというのだから、スゴイはず。本物のおそろしさが、不気味につたわってくる。

アクション映画はゲームプログラムしやすい

後半に入っても、アクションは衰えるどころか激しくなっていくのだから、いやはや……。ゲリラ部隊、さらにグリーン・ベレーまでが、スタローンに襲いかかってくる。そして、ついにスタローンの怒りが爆発する。血と涙の感動的クライマックスなのだ。

「カムイの剣」や「スパルタンX」など、スリリングなアクション映画は、ゲームプログラムしやすいようだ。この2作品は実際に商品化されているわけだからね。

ならば「ランボー／怒りの脱出」をプログラムにしない手はない。ワクワク・ドキドキのバイオレンス・ゲームが作れるんじゃないかな。われこそはと思う人は、しっかり映画を見て、レッツ・チャレンジ！

（東宝東和配給　7月下旬公開予定）


密林からの脱出！

ブロードウェイのダニー・ローズ


右のミア・ファローは彼の本当の奥さんです

ウディ・アレン名作の数々

ウディ・アレンを見たことがあるかい？

アメリカは、ニューヨーク（マンハッタン）を舞台に、主演から監督までこなして、センスのいいコメディ映画を作りつづけている才人だ。

「カメレオンマン」では笑ったなあ。アメリカ喜劇のエキスに、たっぷりと酔いしれてしまった。え⁉ 見てないの……。せっかく今の時代に生きているのに、もったいない。本当にそう思うんだ。人生の損失といっても、過言じゃないくらいにね。

「ウディ・アレンのSEXのすべて」では、でっかいオッパイに押しつぶされそうになった。「ボギー！俺も男だ」は、今でもこれ以上のパロディ作品（「カサブランカ」のパロディ）はないよ。

「アニーホール」「マンハッタン」などでは、女にもてない悲しい男を、笑いの中で一生懸命、演じていたっけ……。

そして待望の新作「ブロードウエイのダニー・ローズ」が、やっと日本にやってきた。キミたちとウディ・アレンの出会いを祝して、〝カンパイ！〟と叫びたい気持ち。

ダニー・ローズで笑いとペーソスを

この作品も舞台はやはりマンハッタンだ。ウディ・アレンは芸人プロダクションのマネージャー、ダニー・ローズ役。

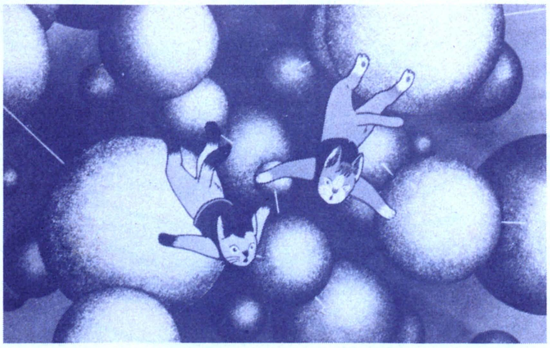
でっぷりと肥った売れないクラブ歌手、ルー・カノーバをカムバックさせようとしたところから、ダニーの身にさまざまな事件がふりかかってくる。

ビリー・ワイルダーを思わせる喜劇スタイルがきっちりと決まっていて、笑いとペーソスが十分に味わえるのだ。

ラストでは、ドキッとするような鋭い人間観察眼も見せてくれちゃう。さあ、迷うことはない、ウディ・アレンと一度は会ってみることです。すでに、キーは打たれた……。

（東宝配給　6月中旬公開予定）


マフィアのボスも何のその……


4次元世界をまっさかさまに……

「銀河鉄道の夜」は、かなり質が高いといえるんじゃないかな。イメージも豊かで、スクリーンがまぶしい……。

たまには、ビデオをお休みにして、フィルム特有のあたたかい映像を楽しんでほしいな。約6万コマの手づくりの絵が、優しく語りかけてくれるはず。

（日本ヘラルド映画配給　7月13日公開予定）

〈スタッフ〉
製作……朝日新聞社
テレビ朝日
日本ヘラルド映画グループ
プロデューサー……原正人
田代敦巳
原作……宮沢賢治
原案……ますむら・ひろし
監督……杉井ギサブロー
脚本……別役実
音楽……細野晴臣
イメージソング歌手…浜保衣都子

ここが嫌いだ！(6)＝最終回＝

キミはCRTの彼方に未来が見えるか!?

わたしはコンピュータゲームが嫌いだ！

松沢孝治

自らもゲームソフトを作ってソフトハウスに売り込む彼が、今月はおそれおおくも〝コンピュータゲームが嫌いだ！〟と言ってのける。何が彼をそう言わせるのか、彼の真意は？　ぶっとびの最終回！

いきなり、何の前ぶれもなく、「最終回!!」である。

毎月、このページを読むことだけを楽しみにBEEPを買い続けてきた君！　君の気持ちはよくわかる。目に涙をため、イスから飛び上がるほど憤激している君の姿が私には見える。

しかし、その怒りをBEEP編集部に向けてはいけない。この、あまりにも理不尽な、突然の連載打ち切りは、もっぱら筆者たる私の個人的な事情によるものなのだ。

だからくれぐれも、髪にパンチパーマをあててソフトバンク出版部の前でウンコ座りしてやるとか、ソフトバンク出版部前を通学路にしている女子学院や千代田女子学園の生徒のスカートめくりをして、女子高生を寄りつかせないように仕向け、彼女達の制服姿を眺めるというBEEP中年編集者のたったひとつの楽しみを奪うという無慈悲なことは考えないようにしてもらいたい。

ゲームは単純な発想の若年層にコビるな

そういうわけで、今回めでたく大団円を迎えるこの「嫌いだ！」シリーズ。BEEP創刊号からいろんなジャンルのゲームソフトに文句をつけてきたけれども、つらつら考えてみるに、私が嫌いでない＝好きなコンピュータゲームなんて、あるのだろうか？――疑問に思う今日このごろである。

つまり、ハッキリ言ってしまうと、ジャンルなどは問わず、私はコンピュータゲームと名のつくものは全部嫌いなのだ。

反射神経が鈍いからアクションゲームはつねに1面でゲームオーバー、頭が悪いからアドベンチャーゲームの謎も解けない。だからゲームが嫌いなんだろう、と思った諸君もいるかもしれない。

――そんな単純な理由ではないのだよ。と言うより、ゲームソフト業界（コンピュータ業界と言ってもよい）が、そういった単純な発想しか持ち合わせていない若年層にばかり目を向け、気を使って商売していることが、最大の理由なのだ。

現在のゲームは『消費するもの』である

コンピュータゲームはひたすら消費するもの、というのが「嫌いだ！」シリーズ最終回の結論である。

どういうことかって？　要するに、いまのゲームは新しい表現形態にはなり得ない、ということだ。

ナニ、ますますわからない？　クドクド説明するのは面倒だから、ごく簡単に述べる。それでも理解できない君は、一生現在のアドベンチャーゲームでもやって喜んでいなさい（……言ってしまった）。

☆　☆　☆

「表現」と、そうでないものの違いは、それが受け手（諸君のことだよ）の内部で何かを生みだす契機となるか否か、つまり受け手にとってクリエイティブであるか否か、にかかっている。

後者の場合、受け手に届いた時点でゴールとなり、そこで何物をも創造することなく終わる。マクドナルドのビッグマックと同じで食べて（消費して）しまえばなく



ILLUST／M.YAMAMOTO



なる（終わる）のだ。

すぐれた表現は、個々人に対して創造的な力を持つばかりではなく、何万あるいは何億という受け手に共有できる何かを与え、受け手同士のコミュニケーションを可能にする。ときに、それは言語よりも有効な手段となりうるのだ。

☆　☆　☆

これで理解できただろう。

コンピュータゲームによって、君の内部で新しい何か・・が芽生えるなんてことは、あまりあり得ない。キーボードから離れれば（ゲームセンターから1歩出れば）、あとに残るのは殺伐とした寂寥感……。

また、ゲームフリークの間で共有できるものと言えば、せいぜいハイスコアの自慢話か隠れキャラクターの情報といったものばかりだ（なかにはプログラムのバグを利用して高得点をたたき出し、喜喜として自慢する奴もいるが、あれほどみっともないものはない）。

それがどうした！

ゲームなんてプレイしているときだけ楽しければそれでいいという君、それじゃあ、あまりにも悲しくないか!?

もちろん、ゲームにまったく価値を認めないわけではない。私自身、寝起きが悪くてなかなか頭がハッキリしてこないときには『ミッドナイト・マジック』、プログラミングに疲れたときには『ニュートロン』を利・用・している。また、週に1度くらいは友達と飲んだ帰りに、ゲームセンターで酔いを醒ますこともある。

しかし「コンピュータ持ってるんだって？　何に使ってるの？」と問われて「ゲーム……」、これじゃ、あまりにも情けない。コンピュータって、それだけのもの？と言いたくなる。

とり・あ・え・ず・が可能性をつぶす悪循環

本来、コンピュータは人間の情報処理能力をサポートするための道具であるはずだ。処理されるべき情報は、税金の額であったり、顧客の内容であったり、小説の文章であったり、ビジュアルなもの（グラフィックス）や音楽のようにイメージ的なものであることもある。だから10人のユーザーがいれば、10の情報処理機能が必要であり、10種類のソフトがあっていいはずだ。

ところが現状は、10人のほとんどがゲームか、せいぜいワープロに使っている。もっとヒドイと永久に埃にまみれる場合もある。

もっとも、こういった不幸な状況は、ユーザーよりもハードウェアメーカーの側に責任が重い。メーカー相互の牽制による新製品ラッシュ——「高級ビジネスパソコン」と銘打って発売されているものが、1～2年後には「高級ゲームマシン」となっていることに見られるような長期的展望の欠如。そしてソフトのサポート体制の不備などなど。

ユーザーとしては、目的に即応したソフトが市販されていなければ、自分でプログラムを組むしかないのだが、多くの場合、知識と時間の不足からそれが不可能である。そうなると、高価なマシンを使わないでおくのも惜しいので、と・り・あ・え・ずゲームソフトを購入する。

メーカーやソフトハウスは、こうしたユーザーの動向を見て、と・り・あ・え・ずゲームを提供しておけば不満も生じまいと、本来の目的に合った多様なソフトを開発する努力を怠る。

このユーザー＝メーカー間の悪循環に何の抵抗もなく入り込み、コンピュータの持つ高度な能力の可能性を初めから潰しているようで、私はゲームが嫌いなのだ。

限定されない形態のゲームはあるか

「コンピュータ＝ゲーム（またはワープロ）」という図式を作り出しているもっとも大きな原因は、マン・マシン・インタフェースの不備である。

とくにマシン→人間のインタフェースは、そのほとんどがCRTディスプレイに集中している。情報の形態が視覚的なものに限定されていては、逆に情報処理の内容も限られてくる。

ある人は視覚的なものを、ある人は聴覚的なものを、またある人は嗅覚的なアウトプットを求めてもいいはずだ。同じ視覚的なものでも、人によってはディスプレイで足りる場合、紙に書かれたものが必要な場合もある。が、視覚的なものに閉じこめられているのがゲームの現状である。

メーカーは、BASICに多くの機能を盛り込んで巨大化させるくらいならば、より多様なインタフェースを開発することに努力をするべきだ。視覚的なものに限定された情報処理形態から、ゲームを解放するべきだ（ちなみに、インタフェースにおけるもっとも最近のヒットはマウスであろう）。

最後に
——とんねるず風に——

いーかテメエら、よく聞け！

俺はひとまずBEEPから姿を消すが、だからってBEEP買うのやめんじゃねーぞ、わかったか!?

俺の巨大な才能は、いずれ近いうちにゲームに形を変えて、ソフトショップの店頭に並べられるハズだ。そのときはテメエらのド胆抜かしてやるから、楽しみに待ってろ！　じゃあな……。

（完）



パイナップル通信

グラフィック・ツールのスグレモノたち

文・桃園隆夫

ILLUST/MAMORU YAMAMOTO

第5回

羊の数ほどあるアップルのグラフィックツール

最近アメリカでは、エレクトロニック・ノベル（コンピュータで読む小説といったとこかな）がブームになっている。これは、まるでINFOCOMのアドベンチャーシリーズのようなオール・テキストの、"アドベンチャーゲームのようなもの"だ。でも、いくらテキスト・ブームだからといっても、まだまだグラフィックをギンギンに使ったゲームも現役でビシバシ頑張っている。

そこで、今回とりあげましたるソフト群は、グラフィック・ユーティリティでR。

APPLEのグラフィックツールは、眠れないときに数える羊の数よりも多いので、そのなかからとくに人気のあるもの、実用的なものに限って紹介していこう。

アドベンチャー、キャラクター作成ツール

グラフィックといっても、いろいろな目的で使用するはずなので、まずはジャンル分けから。

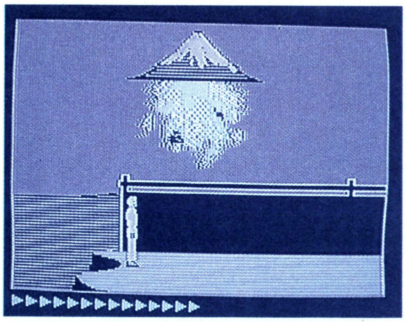
アドベンチャーゲームを作成するための「ア！」ソフト。アニメーション、アーケードゲームのキャラクターその他のものを作成する「キ！」ソフト。ふつうの絵を描くための「え！」ソフト。そしてCADやCAMなど、建築その他の目的で使用する3-Dソフトを、「3」ソフトとして、4つの分野に分けられる。

「ア！」ソフトの代表には、まず『GRAPHICS・MAGICIAN』があげられるだろう。このソフトは、ペンギン社のクエスト、トランシルヴァニアをはじめとする、すべてのゲームソフトに使われている。また、オンライン社のユリシーズなどのグラフィック（ダブル・ハイレスも）を作成するときにも使用されているんだ。

特徴としては、通常2Kくらい使っているAPPLEのハイレス画面を約10分の1に圧縮し、ディスケットにセーブできるんだ。

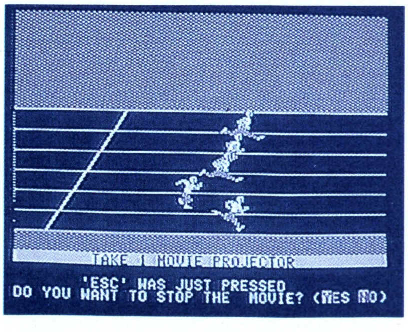
つまり、1枚のディスクに、100枚近いグラフィック画面がセーブできるわけ。この2K↔10分の1を、パック、アンパックという言葉で表現しているんだけど、このGMのなかのサブルーチンを使えば、BASICなどの言語もかんたんに使えるんだ。あのトランシルヴァニアも、じつはオールBASICでできているのは知ってるね。このGMはキミたちのアイディア次第で、最高のアドベンチャーゲームがかんたんに作れる、お助けソフトというわけだ。

次に「キ！」ソフトで、最近人気爆発なのが『TAKE・1』。これはアニメーション作成用のソフトで、かんたんなアニメから1時



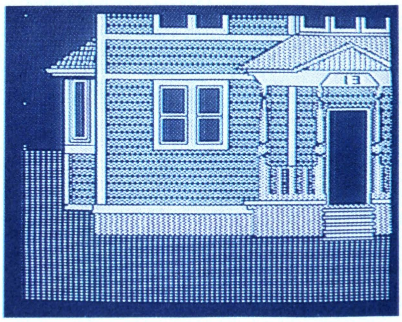
◀TAKE・1を使って作ったミスター岡崎作カラテカII。ゲームのグラフィックからキャラクターを切りとれる。

▼かんたんなアニメから本格的なアニメまで作れるTAKE1。





▶キーボードから入力した文字を自由に動かすことができるんだ。



▶ペンギンのアドベンチャー「トランシルバニア」もGRAPHIC MAGICIANで。

間以上におよぶ超大作本格的アニメまで作り出せる。

別売のTOOL・KITを使えば、キミのBASICプログラムの一部から、このアニメーションをアクセスできたり、アニメーションだけのオートブート・ディスクがかんたんに作れちゃう。

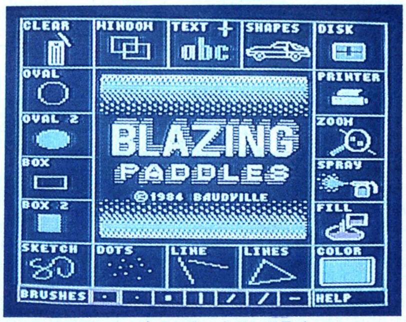
また、今まで持っていたハイレステータをすべてアニメ化できるんだ。たとえば顔の絵があったとしよう。目の部分だけを動かしたいときは、その絵の目の部分だけを、このなかのエディタでパターンを作っておくだけでいい。そうすれば今まで無表情だった顔が笑ったりウインクしたり、思いのままに動かすことができるんだ。時間をかければストーリーを持ったパソコンムーヴィーだって作れるんだぜ。

さらに、今までAPPLEには無縁だったスプライト機能も持っていて、バックグラウンドのどちらに優先権を持たせるかなども、あっという間に設定できてしまうんだ。今年度のグランプリもののツールだね。

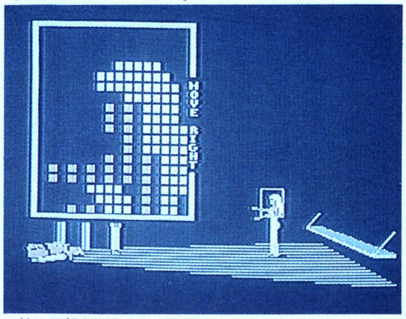
APPLEユーザーなら、ぜひ一家に1本TAKE・1(テイク・ワン)だね。

お絵描き、3―D作成ソフトの人気モノ

そして「え!」ソフトで人気ものは、やっぱり『BLAZING(ブレージング)・PADDLES(パドルス)』。これはTAKE・1と同じボードヴィル社のもので、入力ツールはマウス、ジョイスティック、コアラパッド、グラフィックタブレット等、ほとんどすべての入力装置に対応している。そのうえ、コマンド入力はマックのようにすべてICON方式で指定できる。



▲マッキントッシュなみにカットアンドテイストやいろいろなフォントがかんたんに使えるBLAZING PADDLES。


▲絵の一部を拡大しながら修正できるからいいね。

サークル(円)、ボックス(四角)、フィル(ぬりつぶし)、ライン(線)機能はもちろんのこと、パレット機能がこれまたすぐれもの。たとえば反対色(ピンクとブルーなど)も混ぜ合わせられ、黄色や赤に近い色もノーマルのハイレスで使えるんだ。

あとテキストモードというのがあって、いろいろなフォント(書体)が(これまたマックなみに)グラフィック画面に自由に書きこめる。

プリントアウトも可能だから、キミだけのグリーティングカードやレターヘッドなどもすぐ作れる。

最後に「3」ソフト。3-Dソフトでもとくに評判の高かったものにUSA社(ユナイテッド・ソフトウエア・オブ・アメリカ)のAPPLE WORLDと3-DSUPER GRAPHICSがある。

Aワールドは65536の点を結ぶことができ、建築物や各種装置などの設計やイメージ作りなどの本格的な用途に向いている。図形のズームインやズームアウト、X、Y、Zの各軸を中心として回転させることもできるんだ。

たとえば、1軒の家の図があるとしよう。その家の扉(とびら)のノブを1000フィート上空からズームアップし、拡大しながら見ることも可能なのでR。

よくTVのCMなどで使われている、ワイヤーフレームの3-D画像がパソコンでもスラスラさ。

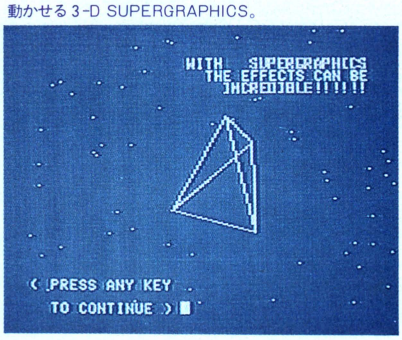
一方、3-DSGは3-Dのゲーム、アニメーションなどを作るツールで、アップルのシェイプテーブルをあつかうような感じでBASIC・マシン語から3-Dキャラクターを操作できちゃう。

このソフト自体、BASICからLINKできるようにしてあるので、このツール独特のコマンドさえおぼえてしまえば、あのNA(ナ)SIR(シャ)・GEBELLI(ジュベリー)作のHORIZON5、ZENITHみたいなプログラムがBASICで組めちゃうんだよね。

また、キャラクターを作るときは、このなかのエディタでX・Y・Zに値を入れるだけでOKさ。

残念ながら、このふたつともすでに絶版になってしまって、もう入手不可能だけれど、どちらも永遠に残る名作だね。

▼３Ｄグラフィックをベーシックから高速に動かせる３-D SUPERGRAPHICS。



ゲームを離れてグラフィック・ツールタイム

グラフィックツールは、以上の4つの分野に大別されるけれど、最近ではぼちぼち変わりダネも出てきはじめている。

いろいろなデザインのパターンが入っていて、自分だけのグリーティング・カードやレターヘッドがすぐに作れちゃう『PRINT SHOP』。これはいうなればパソコン版プリントゴッコだね。

もちろん、キミのデザインしたパターンもセーブできるし、別売のパターンライブラリーもある。

おまけにとってもカラフルなプリンタ用紙とペアの封筒も別売されているので、これはもう、さっそく暑中見舞から始めるっきゃないね。

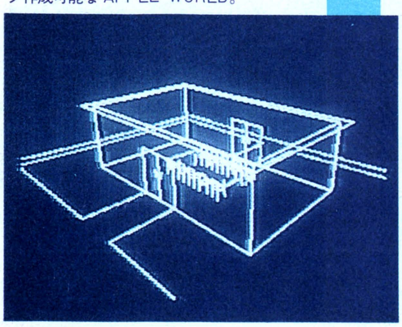
そして、もうひとつのニューフェースは、通称"新聞作成ソフト"の『NEWS ROOM』。仲間同士の会報作りや、校内新聞の作成などにおおいに役立つことうけあいだ。

デビューしたてのほやほやだけど、とってもスグレ者さ。

こんな具合に、APPLEには、キミたちのプログラム作りを助けてくれる、たのもしい味方や実用的なグラフィックツールがわんさとある。たまには、ゲームを離れてこんなGツールと時を過ごすのもいいんじゃないかな。

次号は、音楽ツール(ソフト・ハード)について書いてみたいと思ってるんだ。

▼本格的なベクトルスキャン３Ｄグラフィック作成可能な APPLE WORLD。



愛読者カード
今月の通信簿記入のしかた

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみハガキ裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。



次号予告

テレホビーゲーム大作戦 PARTⅡ

任天堂、セガ、エポックのユーザー諸君、お待たせ！ BEEPならではの企画、『テレホビーゲーム大作戦PARTⅡ』が大発進。お楽しみゲームが続々登場するよ。

さらに、来月からは『惑星ギャラガ』『裂けたパスポート』などの漫画でおなじみの、御厨さと美氏と、そのグループが贈る強力企画、『YATATA WARS』がスタートする。こう御期待！

8月号は7月8日発売

GAME OVER

●ゴホン、ゴホン……、ヘックシュン。そうなんです、カゼをひいてしまったのです。昨日は、38度の熱を出してうなっていました。今日は、熱こそ下がったものの、クシャミ、ハナミズ、ハナヅマリ、セキ、頭痛、とカゼの症状のオンパレード。そこへ追いうちをかけるように、鬼のアソウさんの「締切じゃー」の声。う〜、また熱が……。（TAKE）

●最近、ショーリンズロードに夢中になり、延(のべ)10数時間、かなりの資金をつぎ込んだ。そのかいあって先日18万点も出し、ひとり満足感にひたっていたのだ。ところがその話をライターのN君へ話したところ、ニヤニヤと笑い「あのゲーム、普通ははじめてでも20万点くらい出ますよ！」などと憎らしく言いおった。おい、もう仕事やらんぞ！（T・S）

●メカ知識皆無(かいむ)の(ふ)は、ただただ"ちょっとキザでシャイだけど、そこはかとなく頼もしげなスマートな美青年"の『Γ(ガンマ)』や『CBX』や『刀』をブッ翔ばしている（ライダーの後ろに乗る）のが大好きです。こんなミーハー好みの自分を、(ふ)はカワイイと思います。で、今『刀』を買うともれなく『Γ』のプラモデルと(ふ)がついています。ダメ？（(ふ)）

●BEEPのシンボ君がバスの吊り皮につかまっていた時のことだ。奥からおバアさんが降りようと歩いてきた。と、その瞬間、バスはグラリ揺れた。あわてたおバアさんがつかまったのが、シンボ君の突き出たお腹(なか)。グッとつかんだおかげで倒れずにすんだそうだ。でも、よりによってお腹につかまるとは…。シンボ君吊り腹事件のてんまつである。（K）

●うっとうしい梅雨をふきとばし、夏に向かってダッシュ（なにか森田健作してるみたい）——こんな気分で、スポーツ エキスポ'85を主催しました。放送時間が短すぎるぞ、もっといい食事を出せ、と各放送担当ディレクターから責められっぱなしのうれしいビッグイベントでした。いまはただ海に向かって、「青春のバカヤロー」と叫んでみたい。（ジン）

プログラム・バグと内容に関するお問い合わせは
月曜日〜金曜日の
午後4時〜6時の間
下記の電話にてお受けしています。
なお、ゲームのヒント等についてはお答えできませんので、あしからず。

(03)263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド 遠藤行一 浮田利康 木下淳博
西城 恵 桜井博道 佐々木好幸 早川 浩
氷水芋吉 Lumen Party
●技術
松田辰夫　徳永聡
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊 Beep 7月号
■昭和60年7月1日発行（毎月1日発行）第1巻第7号
通巻7号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル　2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店　〒542 大阪市南区難波千日前5-19　☎06・644・0191（代）
■印刷　大日本印刷株式会社

「夏の陽射しの差し込む部屋で、ふたりいっしょにゲームなんてシ・テ・ミ・タ・イ」。ふと目覚めれば、夏の昼下がり。

SOFT JUNGLE

ソフトジャングル



ILLUST / TOSHIKI SAWADA

いま
オイシイのは
これだ!!

ベストヒット21

窓の外は、もう夏の気配。どの１本を
この夏のパートナーにしようか？
アツ～イ仲になってみたい今日このごろ。



1位 HYDLIDE
Ｔ＆Ｅソフト

●ロールプレイングゲーム

堂々、３ヵ月連続１等賞に輝きました。もうこれは『ＲＰＧブームに便乗した』なんて言葉ではかたづけられない本物の貫ろく十分。今月も２位を１００ポイント以上離しています。

ここで、まだ解き終わってない方のために、ちょっぴりヒントを教えちゃいます。敵と向かい合ったら、ときには攻撃の手を休めることも必要です。たとえば魔法使いの"火の玉"をまともにくらってみると……。もちろん、ただやられるだけでは立ち直れなくなるけれど、これを何度かやってみましょう（かなり終わり近くでのお話です）。

〈写真はＸ１版〉

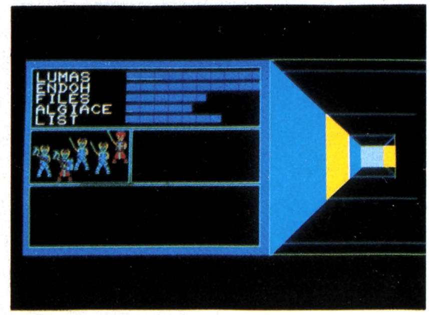
ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		HYDLIDE(T&E)	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR), X1,FM-7/77	T(4,800円) D(6,800円)
2		ザ・ブラックオニキス(BPS)	RP	PC-88(mkII)/98(F) X1,FM-7	T(5,800円),5D(7,800円) 8D(8,800円)
3	↑	ウイングマン(エニックス)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F) X1,FM-7/77	T(4,800円) 5D(5,800円)
4		ロードランナー(ソニー、システムソフト ソフトプロ、ユニバース)	AC	PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)/98,X1,MZ-15,FM-7/77,JX,SMC-777,MSX	T(4,800円),D(6,800円) ROM(5,900円) ※
5		野球狂(ハドソン)	AC	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII) X1(D),MZ-15,FM-7	T(4,800円),QD(5,800円) D(6,800円)
6		ファンタジアン(クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII/SR),X1	T(5,800円) D(7,300円)
7		飛車(キャリーラボ)	N	PC-60mkII/66(SR)/80mkIISR/88(mkIISR)/98(E/F),FM-7/77, JX-2/3/4	T(4,200円),3.5D(6,800円) 5D(6,400円)
8	↑	ザ・コックピット(コムパック)	S	PC-88(mkII)/98,X1,MZ-15/22 FM-7/77,S1	T(4,800円) D(5,800円)
9		イー・アル・カンフー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
9	○	新竹取物語(クロスメディア)	AD	PC-88(mkII/SR) FM-7/77	D(9,800円)
11	↑	リザード(クリスタルソフト)	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)	T(4,800円)
12	↑	カムイの剣(コンプティーク)	AD	PC-88(mkII/SR),X1(tu), FM-7/77	T(5,400円) D(7,800円)
12		プロフェッショナル麻雀(シャノアール)	N	PC-60mkII(SR)/80mkIISR/88(mkII)/98(E/F),FM-7/77/11	T(4,800円),8D(9,800円) 5D(6,800円/7,200円)
14		ザ・ファイヤークリスタル(BPS)	RP	PC-88(mkII)/98(F)	T(4,800円),5D(7,800円) 8D(8,800円)
15	↓	大脱走(キャリーラボ)	AC	PC-60mkII/66(SR)/80mkIISR/88(mkII/SR)/98(E/F),FM-7/77,X1,MZ-22	T(4,200円),3.5D(6,800円) 5D(6,400円)
16	↓	F2グランプリ(キャリーラボ)	AC	PC-80mkIISR/88(mkII/SR)/98(E/F),FM-7/77,X1,MZ-22	T(3,800円),3.5D(6,800円) 5D(5,800円)
17	↑	任天堂のテニス(ハドソン)	AC	PC-88(mkII),X1,MZ-15	T(4,000円),QD(5,800円) D(6,800円)
18	↓	プラズマライン(テクノソフト)	AC	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII),X1(tu/D),MZ-22,FM-7/77	T(4,800円) D(6,900円)
18	↓	ヴォルガード(デービーソフト)	AC	PC-88(mkII),FM-7/77,X1(D), MZ-15,MSX,S1	T(4,200円/4,500円) D(6,800円/7,800円)QD(6,800円)
20	○	トランシルバニア(スタークラフト)	AD	PC-88(mkII)/98 FM-7/77/8	D(2,800円)
21	↑	王家の谷(コナミ)	AD	MSX	ROM(4,800円)

※ソフトハウスによって価格が異なります。

傾向	↑	↓	○
	前月から急上昇	前月からダウン	今月の注目ソフト

ジャンル			
	AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
	RP ロールプレイング	N ノンセクション	

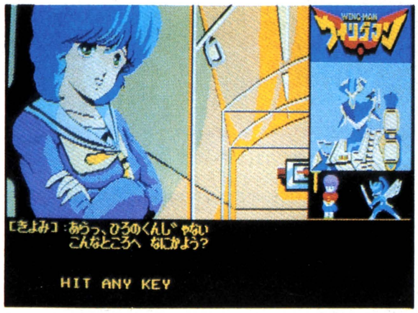
●協力店　ラオックス本店　石丸電気マイコンセンター　富士音響RAM I　真光無線　J&P渋谷店　ヤマギワ玉川店　ベルコム日立　ダイエー山形店　ソフトランド　うつのみや片町店　VICOMキタムラ電器館



2位 ザ・ブラックオニキス
BPS

●ロールプレイングゲーム

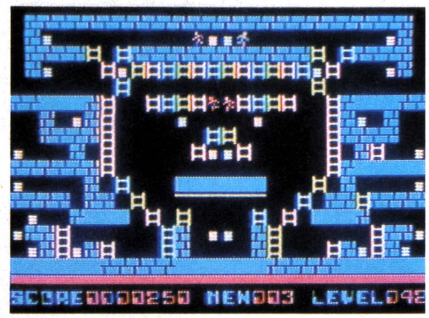
海外への進出も決まりましたが、欲を言えば国内の機種でももっともっと移植を進めてほしいですね。『読者が選ぶゲームBEST10』でも、先月号に続いて今月号も2位と絶好調。FMユーザーの票が増えてまだまだこの人気は続きそうな気配です。さて、そろそろ続編"ザ・ファイヤークリスタル"が再浮上してもよさそうなのですが……？〈写真はPC—88版〉



3位 ウイングマン
エニックス

●アドベンチャーゲーム

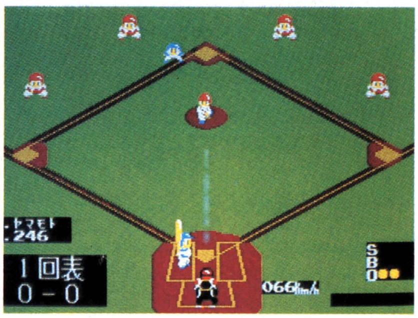
先月6位からベスト3入り。でもホッとしてはいられません。4、5位の古株(?)がピッタリ続いて返り咲きを狙っています。あれだけ（でもありませんが）タケちゃんを質問ぜめにしないでね、と言ったのに電話が後を断ちません。ええ～い面倒だ、何でも教えちゃう！——なんてことは絶対ありえません。〈写真はPC—88版〉



4位 ロードランナー
ソニー、システムソフト、ソフトプロ、ユニバース

●アクションゲーム

MSXのROM版がソニーから発売されていましたが、新たにディスク版も登場します。ROMが76面だったのに対して、3.5Dは新作も含めて181面！ もちろんジョイスティックもOK。価格はROMより1000円高い6000円、6月21日が待ち遠しいですね。というわけで、またまたベスト3入りもありそうな1本なのです。〈写真はMSX版〉



5位 野球狂
ハドソンソフト

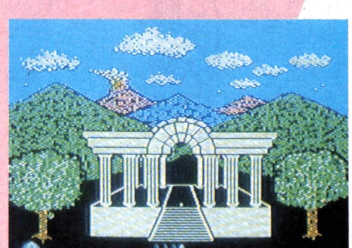
●アクションゲーム

前月に続いて5位を守りましたが、6位との差はないも同然——じつは2位と6位では数ポイントしか違わないのでした。激しい上位争奪戦です。野球ソフトといえば必ずご指名のこの1本、おかげでBEEP編集室にあるディスクはもうボロボロになってしまいました（と、ライターのYが書きなさいと言いました）。〈写真はX1版〉

新作が登場、上位獲得で目が離せない！
アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	ジャームストンウォーリア	RP	5D(11,000円)
2	メーベルズマンション	AD	5D(9,600円)
3	ソロフライト	S	5D(11,500円)
4	セブンシティーズ オブ ゴールド	RP	5D(13,000円)
5	レスキュー レイダース	AC	5D(11,500円)
6	スカイ フォックス	AC	5D(9,700円)
7	フライトシミュレーターII	S	5D(16,500円)
8	ウィザードリー	RP	5D(15,000円)
9	ウルティマIII —エクソダス—	RP	5D(17,500円)
10	F15 ストライク イーグル	S	5D(11,500円)

先月予想のとおり『ジャームストン～』が1等賞に輝きました。3位の『ソロフライト』は比較的やさしいフライトシミュレータなので、今まで手が出なかった方にも楽しんでいただけそうです。さて、次点には『マイチェスII』が入ってきています。『F15』も面白いし、う～ん。


▲ジャームストンウォーリア

●注目ソフト●

★9位 新竹取物語（AD） クロスメディア——2月号で21位に登場したものの それ以降は50位圏内にも入りませんでした。PC版発売でカムバック成功！

★20位 トランシルバニア（AD） スタークラフト——同社の8作品が2800～4800円に値下げ。(ピ)のADファン、アップルソフトファンが殺倒しそうな気配!! ルンルン。

★27位 TOKYOナンパストリート（S） エニックス——『おもしろソフト情報局』で!!

★28位 テグザー（AC） ゲームアーツ——戦闘機からロボットへ自在に変化するメカ、自動照準のビーム、そして100種もの敵キャラに迷路……と、大人気ソフトの条件バッチリ！

協力店 富士音響マイコンセンターRAM I

（日本ファルコム）

アステカ

まずは街の中を歩き回ってみよう

浪費家に警告！ お金の使い方に注意して遺跡へGO!!

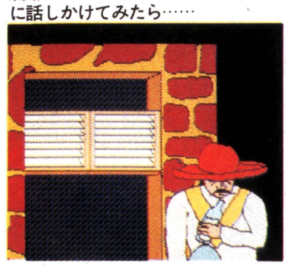
ストーリー

中南米に眠る巨大文明、アステカ、インカ、マヤ。古代の人々はいかにして巨大なピラミッド神殿を築きあげたのだろうか？　彼らの先祖は果たして、どこから来たのか？　膨大な財産のひとつとして、滅亡の原因ともなった黄金……。彼らはどうやってそれを得たのだろうか？　謎はあまりにも多すぎる。しかし、その謎を明らかにすることができる鍵を、彼らはあちこちに配置したに違いない！　そして、そのひとつでも得ることができたとしたら、すべての謎を手に入れるマスターキーを手にしたのと同じではなかろうか？

今、私はパレンケに向かう定期便に搭乗している。眼下に広がる緑のジュータン。旅立つ直前、ここパレンケにある遺跡で、数日前から発掘調査が行われているらしいという噂を聞いたのである。緑のジュータンが近づくにつれ、私の全身に、力強い何かがみなぎるのを感じた。そう、私の冒険がいよいよ始まる!!

機種　PC—88（mkII／SR）
媒体（価格）　5D（7200円）

酒場の入口に座っている酔っぱらいに話しかけてみたら……





酒場ですることは？　もちろんビールの１杯でも頼んでみようか

とにかく新しい機能が豊富なのだ！

健　まず画面出力の速さだよ。前回のデーモンズリングを上回ってるもんね。

麻衣　そう。だから移動もスムーズでイライラをまったく感じないわ。これは88ユーザーとしては、うれしいかぎりよね。

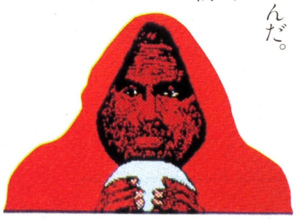
キャプテン　次はマルチウインドータイプという機能だ。今までのアドベンチャーゲームは、画面切り換えのときに、初めに書いてあった絵をすべて消してから新しい絵を書いていたね。でもこのゲームでは、前に書いてあった絵を消さずに新しい絵を重ねて書けるんだ。これにより、画面出力のスピードアップだけでなく、前の場面の状態を知ることができるんだな。

英之　でも、なんといってもこのアステカの誇るべき機能はこれだね。その名も『回想モード』！　これは、今いる場面から10場面分後ろに戻れる機能なのさ。これによって自分の今までの経過が手にとるようにわかるんだ。

キャプテン　これだけ新機能が満載だとついやってみたくなるだろう。この冒険のさわりの部分だけちょっとみてみようか。



奥のテーブルで飲んでいると、男が寄ってきて……



占い師の水晶玉はつい欲しくなる⁉

裏通りにある安いホテルの中へ入った。おばあさんは嬉しそうだ



浪費は禁物、できるだけ安くあげる

健　遺跡のナゾをさぐるためにはるばるやってきたわけだよね。さあ、パレンケ近くの飛行場についた。むこうに見えるのがパレンケの町。とにかく町を目指して歩かなくちゃ。

町の入り口付近に一軒の高級そうなホテルが。とにかく金を払って鍵をうけとって部屋へ入ろう。



ホテルの部屋に本が……この顔はあのレーガン大統領かな



ページをめくると……オッ！　ヨダレをたらしてないで、最後までしっかり見よう

キャプテン　このホテルへは要注意だね。このホテルへは1回は行かなくちゃならない。だけど高いからあとでお金が必ず足りなくなるんだ。つまり1回のプレイでは必ず失敗する。だけど2回目以降で行かなければいいわけだ。

英之　うーん、めんどうなホテルだなぁ。フウー。おっ、机の上に新聞がある。手をのばして読んでみると、それはこれから目指す遺跡についての記事じゃないか。隅の方には2人の顔写真も載っている。この顔写真には少し関心を持ったぞ。ひと通り記事に目を通して、その晩はこのホテルですごした。次の日は町へ行って旅に必要なものをそろえるつもりさ。

健　買い物はそのとき必要だと思うものだけでいいんだ。遺跡に1回入ってしまえば、もう出入り自由の身なんだから。必要なときに必要なものだけ買うのが一番。お金はムダにはできな〜い〜っと。

麻衣　そうそう、わかってるじゃない。ちょうど道具屋があったのよね。品切れのもあったんだけど、いろいろ注文して、一応道具をそろえることができたわ。

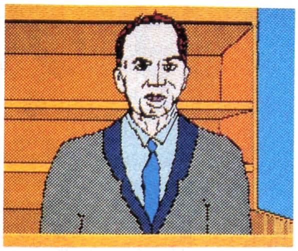
道具屋のむかいにバーがあったの。少し飲もうと思って店に入ったんだけど、そこは会員制のバーだったのよね。会員ナンバーのない者は入れないって、あっさり追い出されちゃったわ。

しかたないから町をうろついていたら、細い路地があってその奥にもバーがあったの。店の前に酔っぱらいが座っていたから話しかけたんだけどまったくだめ。酔っぱらいすぎちゃってて話のしようがないのよ。でも何かの役にたつかもしれないじゃない？　目の前にお金をちらつかせたら何か役に立ちそうなもの、くれたわ。やっぱりお金には弱いみたい。

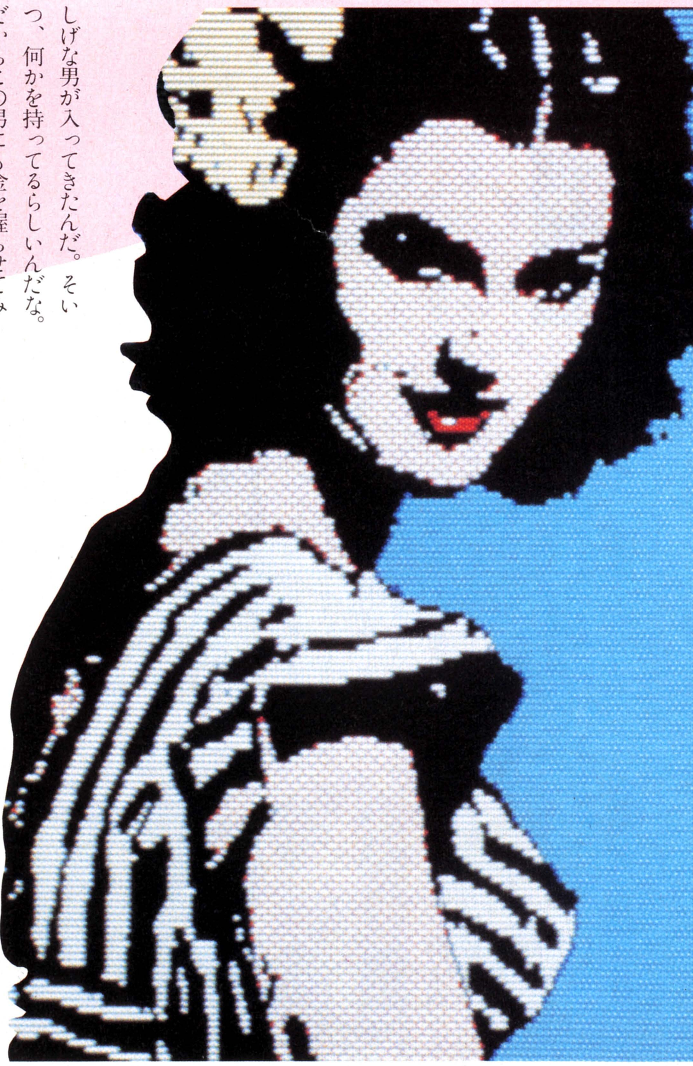
英之　酔っぱらいの相手はそのくらいにして店へ入ろうぜ。そこにはマスターがいた。チップをはずんだら奥の落ちついた、いい部屋に連れていってくれたんだ。そこで少し酒を飲んだ。そのうち、あやしげな男が入ってきたんだ。そいつ、何かを持ってるらしいんだな。だからこの男にも金を握らせてみた。すると案の定、便利なものをくれたぜ。ちょっと高かったけど、必要そうだったから。でもネギればもっと安く手に入ったかも。ネギってみればよかった。

ほろ酔い気分でバーを出て、ちどり足で路地の奥へと行ったんだ。暗やみの中で不気味な占い師がこっちを見ていた。冗談半分で占ってもらったけど、占いより目の前にあるものの方が……。

また酒場で。なにかありそうな場所だ



アニーはモンローばりの美女。彼女をキミの冒険につきあわせてみたいものだけど……



会員ナンバーと美女、いざ遺跡へ!!

健　汚ないけどホテルを発見。今晩はここで寝よっと。金を払って部屋へ入ると、机の上に今度は雑誌がおいてあったんだ。めくってみるとなにやらいやらしい写真。思わずニタニタしちゃったよ。雑誌の裏には番号が書いてあった。ピンときたね、俺。次の日、さっそくその番号をメモって例のバーへ。きのうと同じく会員ナンバーを聞かれたから、胸をはってメモの番号を言ったんだ。やっぱり入れたぜ。ヤッタネ。

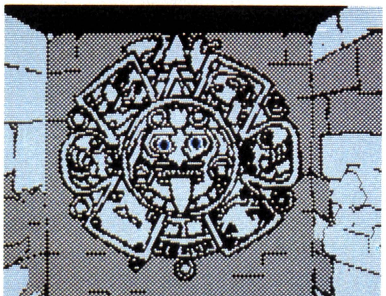
店では美女がひとりで飲んでた。美女の顔を見た瞬間、思わず叫んじゃった。美女の名を呼ぶと、彼女は急に俺に話しかけてきたんだ……。

キャプテン　この美女さえいればもう安心だ。旅の準備はこれですべて終わったわけだ。準備万端整った、さぁ遺跡へ向かおう。

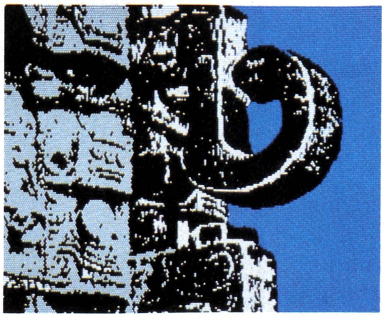
とまあ、これが、このゲームの幕開けだ。君にも、美女とともに遺跡のナゾにいどんでもらいたいと思うね。

健　うん。インディ・ジョーンズを多少意識しながらね。それに美女も一緒だし。へへッ。

顔の形をしている遺跡が見つかった。さわってみたくなるのが人情



不思議な形の遺跡があちこちに。どこから攻めようか……



（バンダイ）

重戦機エルガイム

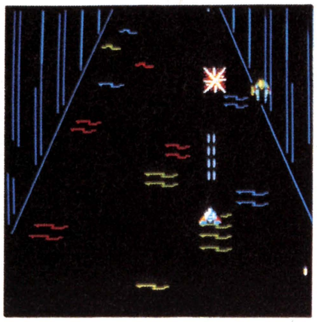
アニメ・合体の興奮はどこに！

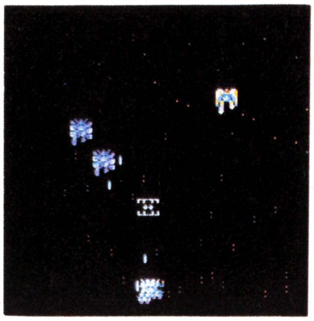
キャラクターの個性を見出すのはプレイヤー次第

ストーリー

人気アニメがゲームになった！シーンはスパイラル・フローでマシンナリィとの戦い。追撃をかわしてエルガイムと合体！ そして舞台は宇宙空間から地上へ。地上ではMKⅡに乗りかえて、ポセイダルの最終兵器を迎え撃て!!

機種 FM―7（NEW）
媒体（価格） T（4800円）





合体シーンは自分で挑戦したかったのに

麻衣 私「エルガイム」って知らないの。ごめんね。

健 確かにこれはエルガイムのゲーム化だけど、知らなくても大丈夫。敵を撃ってればいいだけさ。それにしても操作性の悪さには辟易したね。いくらFM版とはいっても、もっと工夫できたはず。最近はプログラミングテクニックも向上してるんだから。

キャプテン これはいわゆる合体物なんだけど、合体物は普通のアクションゲームとは違った面白さがあるよね。これはどうだったかな？

英之 エルガイムを使っているということで、アニメっぽい仕上がりになってるんじゃないかと期待したんだけど……。僕は別にエルガイムファンじゃないけど、ちょっとがっかりさせられたな。

健 エルガイムから離れて、ただのアクションゲームとして見ても不満は残るぜ。ゲーム自体が単調なんだ。まずスピード。FMはスピードが自慢のマシンなのに遅い。アクションゲームにスピードの要素は欠かせないのにさ。もちろん速ければいいってもんじゃないけど、限度ってものがあるよね。次にキャラクターの動き。平面的で弾が上から下に流れるだけなんだ。手に汗握る、って場面がない。グラフィックもいまいちだね。

麻衣 そうね。これでグラフィックがよかったら、もっと違った楽しみ方ができたんだけど。やっぱりアニメっぽくしてほしかったわ。



キャラを生かしたゲームにしてほしいね

キャプテン みんなあんまり熱中していなかったみたいだけど、どうして？

健 とりたてて理由はないんだけど……。強いていえばゲームにあとを引かせる魅力がない、ってことかなあ。こう言っちゃうと失礼だけど、エルガイムっていうキャラクターを使った必然性が感じられないんだ。これなら逆に凝ったオリジナルキャラクターを使ったほうがよかったと思う。

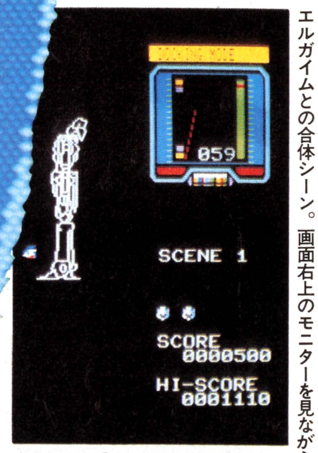
たとえば「ヴォルガード」はデービーソフトのオリジナルなんだけど、あれ、こんなアニメあったかな、って思っちゃうよね。要するにキャラクターの出生が何であろうと、ゲームして楽しければ関係ないんだ、と俺は思う。

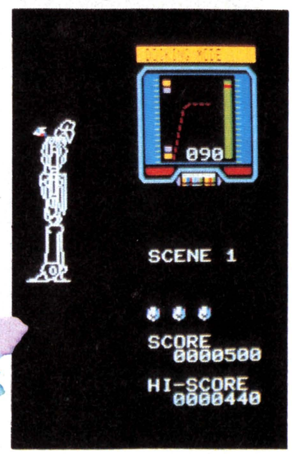
英之 でもファンだったら買って損はないんじゃないかな。逆に、ファンにしかアピールしないのでは、という気もするし。いずれにせよ、こういったキャラクターものはいろいろな制約があるから、制作者側も100パーセント力を出せるとは思えないからね。そのへんのことを考えてあげなきゃ。

健 それにしても……。

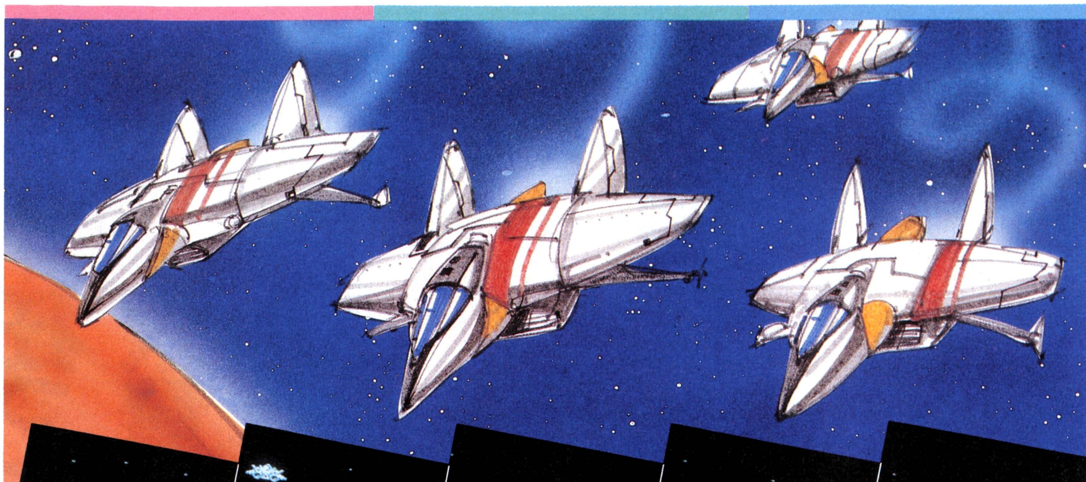
キャプテン まあまあ、キャラクターものにはファンにしかわからない問題があるんだ。それで十分なんじゃないかな。

L-GAIM





エルガイムとの合体シーン。画面右上のモニターを見ながら……と思ったら、ここではキミは必要ない。残念！



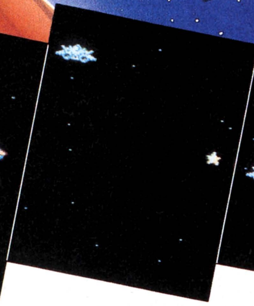
（デービーソフト）
ZEXAS リミテッド

シンプルだけど飽きさせないぞ

キャラとビームの動きで3D感覚をバッチリ満喫！



敵の要塞が現れた。ゼクサス無残！



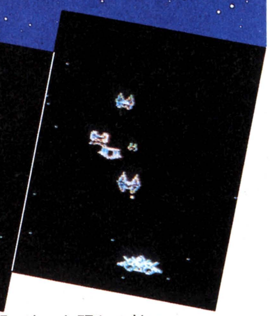
この星もボーナス



画面中央にフラッグが見えた！ボーナスチャンスだ



やったぞ！ 撃破の瞬間



次々と現れる敵に、定位置で攻撃！

ストーリー

DENUMA、LANAMORE、SOLER、LIG、NENEの5つの惑星は恒星LALANUEをまわる軌道を持っている。ところが、いつしかこの軌道にズレが生じ始めていた。

唯一、生命をはぐくむDENUMAは、今まさに瀕死の状態にあり、惑星を脱出して地球侵略、そして銀河系の支配を目的に動き出した。——そのころ地球ではDENUMAのファイターを探知。最大級戦闘機ゼクサスをバージョンアップさせ、発進させた。

機種 MSX
媒体（価格） ROM（5800円）

敵の攻撃パターンを知る、これが基本

キャプテン 久々のシューティングものだ。ゲーム自体はいたって簡単。敵をやっつけていけばいいんだ。

健 やたらと複雑なゲームが多い中で、こんなにシンプルだとかえって難しく感じてしまうね。もっとも「ゼクサス」自体は新作ではないけれど。

麻衣 そうね。単純な割には難しいわ。私なんてまだ3面あたりでウロウロしてるんだもの。

健 えっ、まだ3面なの？ このゲームの本当の面白さは5面あたりからなんだよ。

麻衣 どーせ私は反射神経がにぶいですよ。

英之 まあまあ2人とも、落ち着いて。麻衣ちゃんはひょっとしたら、このゲームのコツをまだのみこんでないんじゃないの？ かえって動き回らない方がいいんだよ。それともっと敵の動きを研究しなきゃ。

麻衣 でも始まるとパニックになっちゃうの。

健 ちょっと特殊な飛び方をするからね。

このゲームは、自分がゼクサスのコックピットに座ってスクリーンを見ているような状況を作り出している。だから自分の弾は、画面の下半分には届かないんだ。弾は画面中央に向かっているからね。自分が上にいるときはこの逆。弾の動きで擬似3Dをやっているわけ。頭を切り換えないとすぐやられちゃうよ。

英之 あと敵の動き方だね。自分から向かっていくんじゃなく、敵をひきつけて撃つ！ この心がまえが大切だ。敵の出てくるパターンはだいたい決まっているから、よく覚えておこう。これはどんなアクションゲームにも言えることだけどね。

麻衣 ふーん、そうか。もう少し頑張ってみよう。——どれどれ。

ボーナスチャンスとアニメシーンも見逃せない

キャプテン・健・英之 あっ、あっ、どうして"星"をやっつけないの！

麻衣 だってこれ、おまけじゃないの？

英之 これはものすごいボーナスキャラクターなんだよ。"星"をやっつけると300点のボーナスがもらえるうえ、星が消えたあとに出てくるフラッグ（旗）を取るとゼクサスはダブル砲に変身するんだ。ダブル砲になればこっちのもの。もったいないなあ。

健 それにしてもこのゲームはとてもよく考えてある。最初は簡単で誰にでもできそうな感じにさせておいて、中盤あたりから急に難しくなる。うまいね。一度プレイするとなかなかやめられないんだ。

麻衣 なんてったって、初めのアニメシーンが好きよ。ゼクサスが母船から飛び立つシーンなんだけど、これを見てると「よーし、頑張るぞ」って気になるの。音楽もいいしね。私はおすすめしちゃうな、この1本。

健 MSXのゲームも捨てたもんじゃないね。オリジナルよりもデキはいいよ。さて、もういっちょ頑張るか。



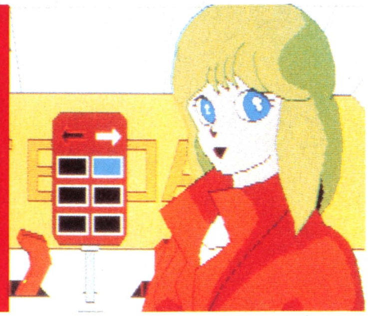
ステージ3では目くらましのヨコジマ。だまされるなよ！

（コムパック）

ラグランジュ L－2

狂ったコンピュータが大量殺人！

"まさか……!?"と試してみれば意外な展開に"!!"



運よくメイだけが生き残っていた。

ストーリー

主人公のライルは、惑星調査船ガリア20Ｉの通信士。ポイントL―2付近で、謎のミサイル攻撃を受けてガリア20Ｉは爆破され、ライルはひとり宇宙を漂流していた。と、闇の中に一部を破壊された、スペース・コロニーL―2を発見した。エアの残り少ないライルは、中に入ることを決意し近づくが、中では狂ったマザーコンピュータ「ZERA」が待ち受けているのだった。

コロニー唯一の生き残りメイを連れ、一刻も早く脱出しよう！

機種 X－Ｉ（C／tu）
媒体（価格） T（4800円）

まずコロニーに入るところで悩もう

英之 ラグランジュL―2は、本当に苦労させられるアドベンチャーだ！ スタートの場面からもう四苦八苦してしまって。奇想天外な行動を取らなければならない場面もあったりと非常にイヤラシくもおもしろいソフトに仕上がっていると思うね。

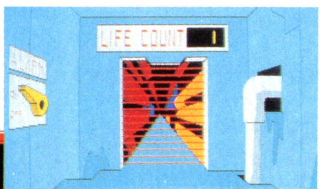
麻衣 このゲームはロード終了後に出てくるオープニングの画面が最高！ 主人公のライルが、宇宙を漂流しているシーンなんだけど、これから面白いSF映画でも始まるのでは……、と思わせるようなすばらしいデキだし、字幕の出方も、なかなか凝っていていいの。

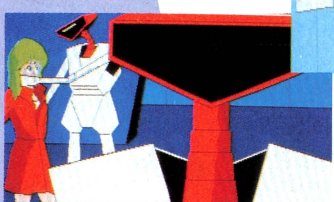
健 さて、いよいよゲーム開始！ で、最初の場面から、時間制限でプレイヤーを悩ませやがる。簡単には、コロニーの中へ入れなくなっているんだ！

英之 マニュアルにはヒントが隠されているから、ゲームの開始前によく読んでおけばそうでもないぜ！

麻衣 やっとの思いで内部に入ると、そこにはL―2の唯一の生存者で、あとでパートナーとなるメイが、脱出カプセルに閉じこめられちゃっている。なんとか彼女を救出すると、いろいろ大切なことを聞くことができるのよね。メイの言葉はキーポイントになることが多いから、聞きもらさないで！

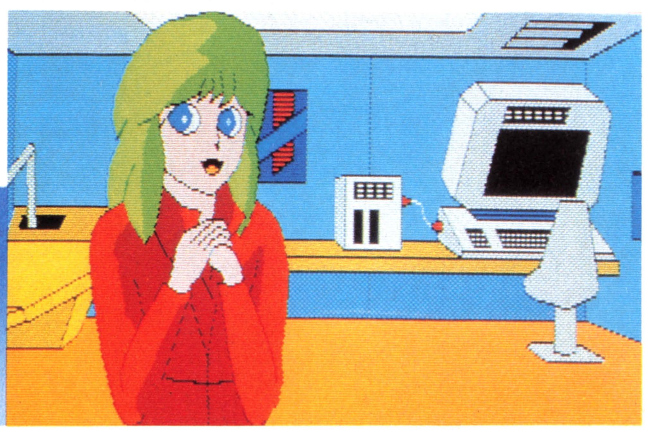
そして次々と現れる障害を乗りこえて、必要に応じてコロニーの関係者になりすましながら、メイと2人でコロニー脱出作戦を成功させよう！



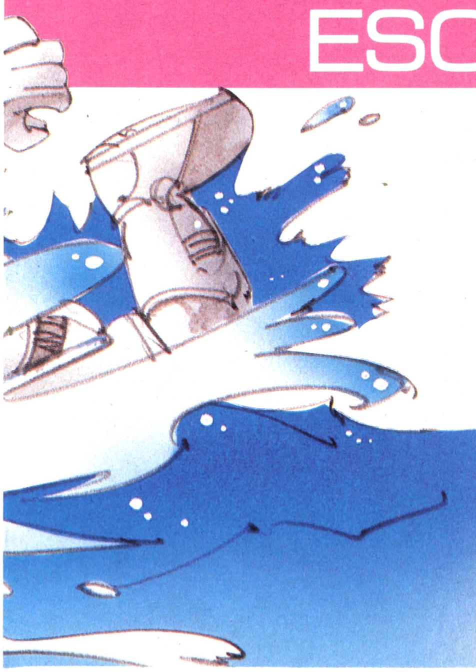


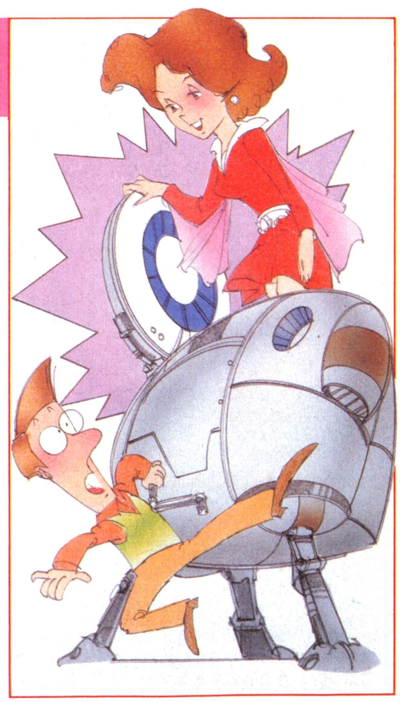
ロボットがメイを連れ去ろうと……

ESCAPE FROM L-2



メイを再び助け出して、早く脱出だ！





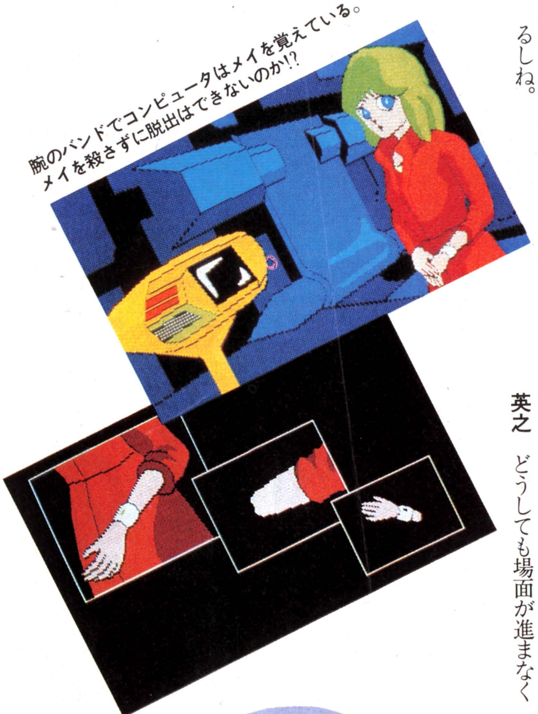
コンピュータと上手につきあう方法は？

健　このゲームで一番苦心させられるのはコンピュータの取り扱いだ。

キャプテン　家庭用のパソコンから大型のマザーまでたくさんのコンピュータが登場するね。これをうまく使えば、情報や身分カードなど必要な物を手に入れることができるけど、簡単にはいかないからときには機転をきかせコンピュータをペテンにかけるぐらいの気持が必要だぞ。ライルたちの命を狙っているコンピュータを逆に利用するところが、このゲームの最大のミソだね。

英之　ディスプレイに出てくる絵や文字のメモは、しっかりこまめに取ったほうがいいね。とくに数字には気配りを！　せっかく得た情報を忘れてしまっては何の役にも立たないぞ！

健　それに、問題を解くカギになるしね。



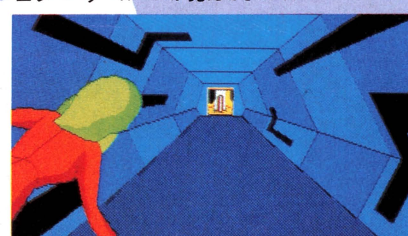
腕のバンドでコンピュータはメイを覚えている。メイを殺さずに脱出はできないのか!?

時間制限は緊張の連続でヒヤヒヤ！

麻衣　このソフトはセーブはできないけど、節目ごとにスタート・ナンバーが設けられているの。大きな進展があると画面に5ケタの数字があらわれるから、これを絶対メモしちゃったほうがいいわ。それがセーブ・ゲームの代わりになっているのよね。

健　中盤のスタート画面を請求しても、ちゃんと早送りでテープを適当なところまで進めてくれるところなんか、テープのロード時間にイライラしている人たちにはうれしいぜ。

英之　どうしても場面が進まなくなった人は、怒ってテープを焼き捨てる前に、マニュアルに付いてるスタート・ナンバー請求券に注目しよう。これをメーカーに送ると1回だけ次のスタート・ナンバーを教えてくれるシステムなんだけど、1回きりだからよく考えてね。



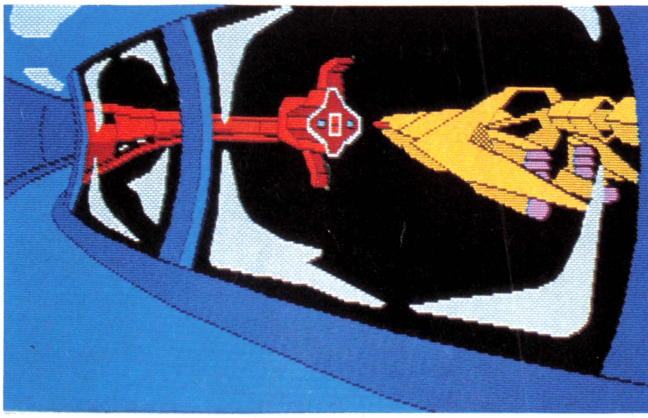
エレベータールームが見えてきたぞ！

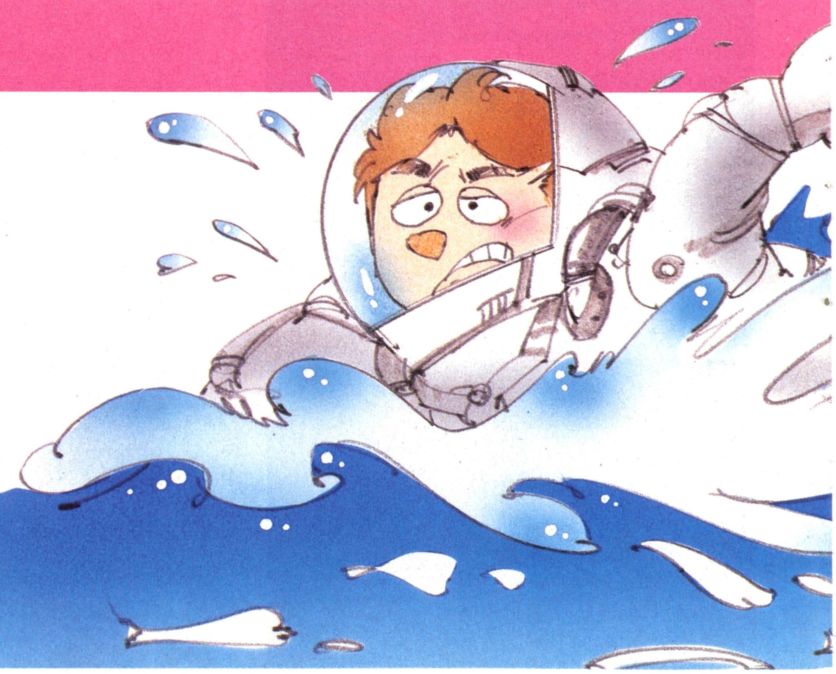
麻衣　不満はHu－BASIC（テープ版）が必要なことね。テープ2本をロードするのは面倒くさいったらありゃしない。

英之　それから時間制限のあるシーンが多すぎるように思うな。これは好みもあるんだけど、ボクはじっくり考えて遊ぶゲームのほうが好きだから、追い立てられているようでいやだな。

キャプテン　でもいいほうに考えれば、緊迫感があっておもしろいともいえるのでは……。

　その他について不満はないし、グラフィックはすっきりした絵と色が見やすいね。作画のスピードも速いから、ロード時間以外にはほとんど待たされるというような感じがしないのもうれしいね。まずまずのできといえるんじゃないかな。







オッ! 彼女はスキーが好きそうだぞ(海の見える場所にて)



名前、年齢・趣味……さて、最初に何を聞こうか?(喫茶店にて)



1度や2度の"ヤ〜ヨ!" "そんなヒマないの"にメゲてはナンパ小僧の名が泣くぜ!(女子大前にて)

(エニックス)
TOKYOナンパストリート

キミのナンパ感覚(センス)を試(ため)さない?

ギャルは気まぐれ、ふたりきりになっても油断は禁物!!

ストーリー

電話の音で目が覚めると、なんと昼をまわっていた。今さら学校へ行っても……というわけで、ボクはこれからガールハントに出かけることにする。運よくギャルをナンパできたらお茶でもしながら話をして、名前を聞き出して、キスをして……と、思わずニンマリ。

手をかえ品をかえてギャルの気持ちをキャッチ! 時間とサイフの中味を考えながら、どこまで楽しめるかな?

——ナンパ経験者も未経験者も楽しめる、ちょっぴりアダルトな人工知能型シミュレーション。

機種 FM—7/NEW7/77
媒体(価格) T(4800円) 5D(6400円)

オーソドックスに"お茶しよう"が○(マル)

麻衣 このゲームには女の子をナンパする「ハントモード」と、前もって性格や場所を決めてチャレンジする「デートモード」があるの。ハントモードでは、女の子が誘いにのってくれたら、まず1場面終わり。

英之 次はこのゲームのメインともいえるギャルとの会話! 趣味を聞いたり、髪やファッションをほめたり。全部で55人のパターンがあるっていうから、もう大変。

キャプテン 会話だけで性格を見きわめるのはかなり難しいはずだよ。ひとつアドバイスしよう。

まず、あまり強引な態度には出ないこと。オーソドックスにお茶に誘うのがテだね。ただし繰り返し何度もだ。

健 ふっる〜い! 俺(おれ)ならディスコへ直行だけどな。

麻衣 経験もないくせに、こーゆーときだけ大きいコト言っちゃってる!

英之 またコレだよ。ラストは㊙だけど、もちろんひと通りじゃないんだ。僕は結婚させられて子持ちになっちゃったし……。

麻衣 あら、私なんかオカマだったのよ。ヒド〜イ!!

健 デートモードでは麻衣のデータを入れてやってみたんだ。英之も試してみな、おかしいったら!

麻衣 なによぉ! 彼女のいない人は、そーやって遊んでればいいのよ、ふんっだ!!

文字探し不要でナンパに熱中120%!?

英之 文字はひらがなで読みやすいね。入力も簡単だし。

キャプテン 入力はほとんどテンキーでOK。文字探しのいらない分だけテンポが早くなって、ナンパに夢中になれるってわけだ。

もうひとつは女の子の表情。目と口の動きで気持ちの動きを伝えてくれる。ニクメないね。

英之 うまくいかないときは、オ・タスケおじさんが現れてギャルの情報を教えてくれるんだ。いろんなこと聞けるから甘えたほうがいいと思うよ。

健 それからテンキーを押し続けると、リピートがかかって何度も同じ会話を繰り返すから、ギャルをほめるときに使うとGOOD!

麻衣 これまで、女の子と会話を楽しむゲームをいくつかやってきたけど、この1本が一番楽しかったわ。女の子もやってみて!

ギャルのプライドをくすぐるホメ言葉も必要だ(レストランにて)



ジ・エンド。ナンパ失敗! 電話番号を控えておけば、リトライのときには、「FT」「EX」の値がこの状態で始められるんだ





(ユニオンプランニング)
ZODIAC
ゾーディアック

目的とは別に3つの背景も楽しい

恐竜・妖花・ヤニ……死の罠が見え隠れするなかで

ストーリー

僕はボーイ。星間連絡船の乗組員だ。この仕事を選んだのには理由がある。数年前、突然行方不明になってしまった父さんを探すためだ。父さんは宇宙考古学者。昔、右手を負傷して、その傷にブルークリスタルという物質が埋め込まれているんだ。ところが、ブルークリスタルはかなりの遠距離からも探知できる。そして今、その信号をキャッチしたんだ。僕は相棒のアマロイド・マリーとともに、その惑星に着陸。果たして父さんを見つけ出すことができるだろうか!?

機種 FM-7(NEW)/77、PC-88(mkII/SR)/98(F)、X1(tu)

媒体(価格) 3.5/5D(6800円)

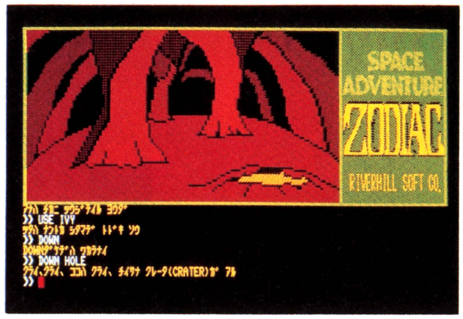
メッセージを聞き逃さないで

英之 入力は簡単な英語。動詞は使えるものがファンクションキーの5に入っているし、名詞は頭のいい相棒のマリーが日本語で教えてくれるから、苦にすることはない。

健 んー、いまいち盛り上がりに欠けてもの足りないんだよな。

英之 でも、初心者にはとっつきやすい形だと思うよ。基本はメッセージに注意することだからね。

キャプテン そう、このアドベンチャーを終わらせる鍵は、相棒のマリーの言葉だ。普段と違うことを言ったら何かあるとにらんだほうがいい。もちろん、マリーが答えを教えてくれるわけではないけれどね。要は、どれだけメッセージに気を配るかだな。



穴を降りると目の前にクレーターがひとつ

麻衣 コンピュータのメッセージがマリーの言葉の形をとっているのが気に入っちゃった。素っ気ない返事には飽き飽きだもの。

英之 確かにおもしろい趣向だけど、長くやっていると、逆にこれがいやになることもあるね。


さっき来たときは行き止まりだったのに……

3つの冒険を乗り越えられるか!?

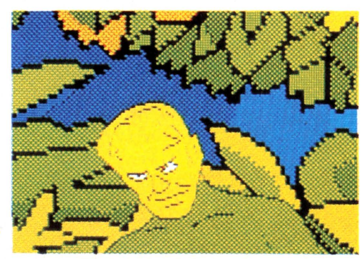
英之 このアドベンチャーは3つのゾーンに分けられていて、それぞれが独立している。ゾーン1をクリアしないとゾーン2には行けないのはもちろんだけど、ゾーン1を終えるのに、ゾトン2で出てくる道具などは一切必要ないんだ。だから、ミスしても、後々進めなくなるということはないんだね。

健 ゾーン1は不毛な惑星の地表と洞窟。ゾーン2はジャングル。ゾーン3は古代都市だ。ゾーン1は簡単だね。地図をしっかり書くことと、コスモザウルスのいる所は通らないようにすることだ。ここではKICKが決め手さ。

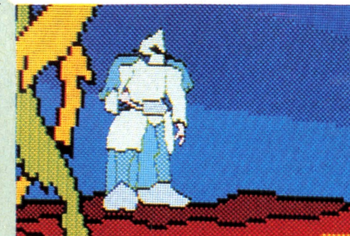
麻衣 ゾーン2になるとかなり難しくなってくるわね。マリーのメッセージをよく聞いて。それから花には要注意!

健 ゾーン3では、死の罠が数ヵ所にあるから、セーブしなきゃな。喉が乾いたときは冷たいものを飲むのもいいね。人と話をするのは大切だけど女の人にはご用心! 変だと思ったら、強力なビームガンをぶっ放せ! バリアーなんか恐れないことだ。

キャプテン ここまでくれば、このアドベンチャーを終わらせることができるだろう。しかし、父親とめぐり会えるかどうかは保証できないぞ。


ジャングルの中で全身緑色のクロフィル人に出会った


攻撃的な彼を殴ってみたら……!?


マスクの男が現れた。何か情報を持っていそうだぞ


明るい異様な光を放つユリの花があった


ヒマワリのような花が咲いている。思わず取ろうとしたが….


一つ目の男には何かを与えればOK

（アスキー）
THE CASTLE

囚われの姫を求めて戦いは続く

100の部屋を持つ呪われた城で、王子の身に危機！

一、城

「とうとう来てしまった」

ラファエルはつぶやいた。ここはグロッケン城の城門の前。今まさに彼はその扉に手をかけようとしていた。

彼の恋人、マルガリータ姫からの音信が途絶えてからすでに2ヵ月がたっていた。彼はつのる想いと不安にかり立てられて、はるばるこの国へやって来たのだった。

ここへ辿り着く前に、彼はひとりの老婆に出逢った。

「この国もついこの間まで平和な国じゃったのに、魔女が現れての。気の毒に、王様は殺され、お姫様は城のどこかに幽閉されたということじゃ。お若いお方、あんたもあそこには近寄らん方がいい。もう街の人々は誰もおらんでの。わしもこれから甥を頼って行くところじゃ」

ラファエルには信じられなかった。しかし、街には人っ子ひとり見当たらず、ただ砂ぼこりだけが舞っていた。

古びた城門には鍵がひとつ下がっていた。扉をたたいてみたが、中からは何の返事もない。鍵をあけると扉は音もなく開いた。

二、鍵

奇妙な大広間だった。以前、彼が訪れたときとはまったく違っている。高い天井はそのままだが、次の部屋に続くはずのドアは床からはるかに高くとりつけられていて、壁面にはいたるところにつきだしたブロックがある。さらに、あちこちに大きな壺やひとかかえもある樽が散乱しており、とてもまともには歩けない。

彼は大きく息を吸い込み、今後彼の前に立ちふさがるであろう幾多の障害を振り切るように身震いしながら、その1歩を踏み出した。とにかく姫のいるところを探しあてなければならないのだ。

部屋の空気が揺れ、ろうそくの炎がパチパチとはじけた。

「誰だっ！」

王子は叫んだ。確かにいる。いや人ではないのかもしれない。答はない。しかし、確かに何者かが潜んでいる。彼は樽を押しのけ、陰に隠れて相手を待った。だが何事も起こらない。部屋は静まりかえっている。彼は注意深くあたりに気を配りながら、上の方にとりつけられたドアへ向かって壁をよじ登ろうとした。

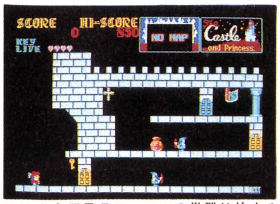
そのとき、再び人の気配がした。振り向いた彼の眼に映ったのは、衛兵とおぼしき者が振りかざした剣の白い輝きだった。ビュッと音がして、剣は王子の冠をかすめた。王子はとっさにそばの壺を投げつけ、次のドアまでジャンプした。不思議なことに、この城の中では外の世界の3倍も高く跳べるのだった。

しかし、そのドアは開かなかった。鍵がかかっている。王子は物陰に身を隠しながら、広間の中を移動した。十数歩進むと、暖炉があり、その上に本が1冊置いてあった。その本は何かの地図か見取り図のようであり、1ヵ所だけ他の部分とは違う印がついている。目を転じると、鍵があった。これに違いない。王子は鍵と本を手に取り、ドアのところまで戻った。鍵をあてると、ドアはまた音もなく開いた。

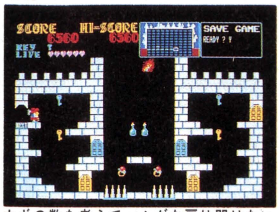
三、罠

次の部屋もまた変わっていた。リフトのようなものが縦横に走っており、その間々に昇降機が上下している。全体が工場のようだ。王子は昇降機のひとつに跳び乗った。どんどん上昇していく。が、どこにも下り口がない。王子は焦

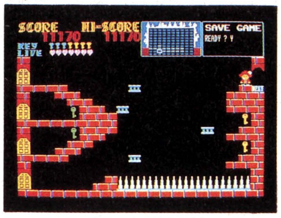




ここから王子ラファエルの災難は始まるのだ



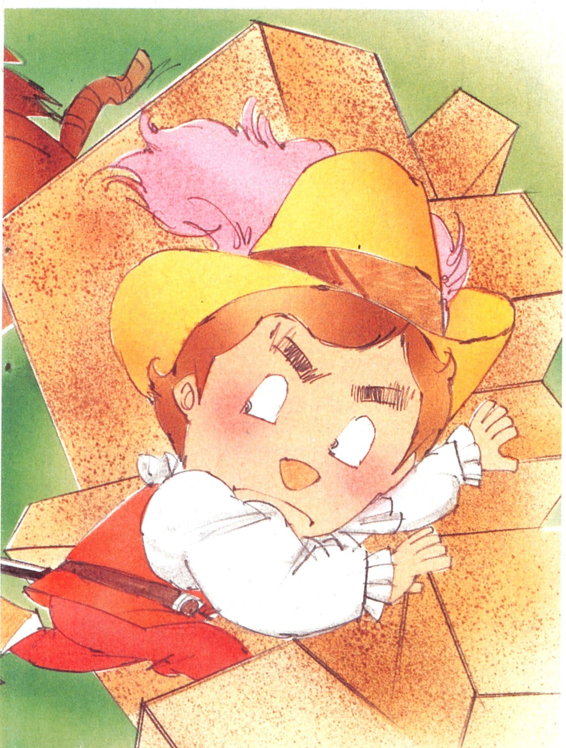
カギの数を考えて、ムダな扉は開けないように……

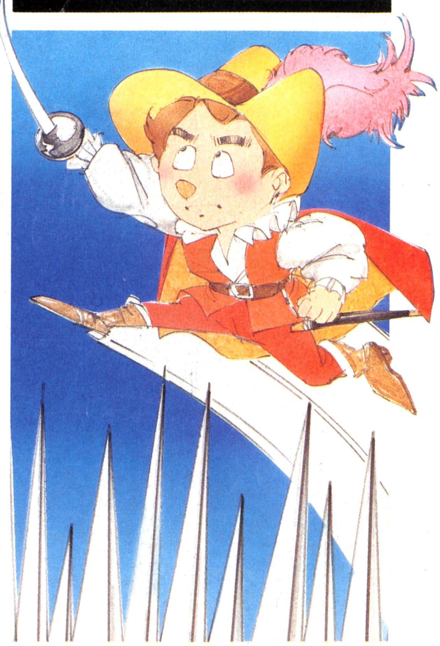


下を見ちゃダメ!! 精神集中が必要だ

エート、緑のカギはいくつかな…







った。このままでは天井と昇降機の間で潰されてしまう。と、そのとき天井に届く少し手前に次の階の床らしきものが見えた。助かった、王子は間一髪、上の階に跳び移った。ズーン。頭上で昇降機が天井にぶつかる鈍い音が響いた。

そのフロアは狭く、細長い廊下がどこまでも続いている。廊下の片隅で小さなものが動いた。王子は身構えた。猫だった。ホッとした瞬間、それは突然巨大になり、襲いかかってきた。王子は跳びすさり、そばのブロックを倒して猫の追撃をかわした。そしてそのまま夢中でブロックを押し続けた。この向こうにはあの化け猫がいるはずだ。ガツンという鈍い手応えと同時にギャーッという断末魔の叫び、…。化け猫は、ブロックと壁との間で押し潰されたのだった。

あたりは静かになった。王子はぐったりと壁に寄りかかり、いつの間にか眠り込んでしまった。

四、声

暑い。王子は焼け付くような暑さで目を覚ました。すぐそばに大きな火の玉がせまっている。ガバッとはね起き、逃げ出した。どんどん走っていくと、正面にまたドアが見えた。王子が体当たりすると、ドアはスッと開き、彼は次の間にころがり込んだ。火の玉は追ってこない。

声がする。大勢の声だ。男も女も老人も子供も混じっている。頭の中で響くような声の洪水だ。彼は思わず耳を押さえた。だが声は執拗にガナりたてる。

「またへんなのが来たぞ」

「なあに、あのカッコ、まるでアヒルじゃない」

「あいつバカか」

「バカよきっと」

「お若いの、何しに来た」

「帰れ！」

「見ろよ、あいつどっちに行ったらいいか迷ってやがる」

「右に行くぞ」

「いや左さ」

「右だよ、右が正しい道だ」



水たまりだ。中から、女の声が!?

声に操られるように、王子は右に曲がった。しかし、そこは行き止まりだった。

「アハハハ」

「キーッキキキ」

「ウワッハッハッ」

王子は道路を戻り、こんどは左の道を選んだ。

「アノバカ、まだ懲りんらしい」

「ダマレ!!」

王子は叫んだ。しかし叫べば叫ぶほど、声は大きくなるばかりだ。頭が割れそうだ。それでも彼は進んだ。

前方に虹色の道が見える。王子が辿り着くと、虹色の道は、フッと消え、王子はまっさかさまに下へ落ちていった。

五、焦燥

気がつくと、王子は暗く冷たい床の上に倒れていた。体のふしぶしが痛む。落ちたときに打ったらしい。王子の耳に何やら呪文を唱える声が聞こえてきた。隣の通路である。王子は柱の陰に隠れ、息を殺して声の主を待った。と、あたりがボーッと明るくなり、燭台を持ち、青い帽子に青いマントを着たふたりの僧が歩いてくる。王子は飛びだして行って助けを請おうとした。しかし、次の瞬間、王子はその場に立ちすくんだ。顔がない!! 王子は無我夢中で逃げ出した。もうたくさんだ、こんな化け物屋敷。早く外へ出るんだ。命がいくつあっても足りやしない。

どこをどう走ったのか、彼にはまるでわからなかった。我にかえったときには、目の前に青い水を満々とたたえた井戸、というより池があった。喉がかわいていた彼は、池のそばにより、ひざまずいて水を飲んだ。ホッと一息ついた彼は、水面に映った自分の姿を見て愕然とした。髪は乱れに乱れ、ほほはこけ、眼は落ちくぼんでしまい、若々しい貴公子の面影はどこにもなかった。この城に入って以来の長い戦いで生気を吸い取られてしまったらしい。こんなボロ切れのようになってしまった男、姫を捨てて逃げようとした男など、もう生きている値打ちはない。王子はひとり悲嘆にくれた。いっそこの池に身を投げて、何もかも終



フェアリー救出まで、あと一歩

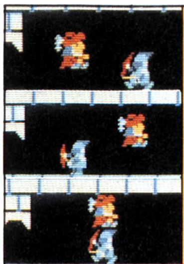


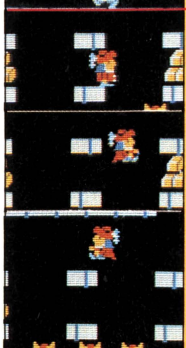
どうやってとろうか？ ピンクのカギ

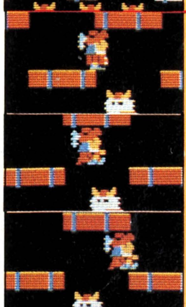


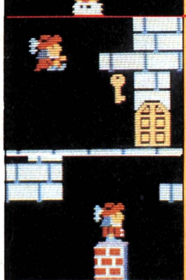
なかなかむずかしそう。やっとパズルだ

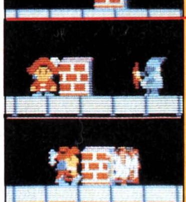


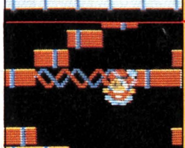

技1〜3
色男のラファエル王子、腕っぷしにはチョット自信がない。特技といえば、逃げ足と跳躍力。ピョンピョン跳んで敵をかわそう。


技4〜6
王子のもう1つの特技、空中で方向を変える技!! さすがが魔法や怪物がまかり通っている世界だ。


技7〜9
身体を半分のり出して、ジャンプ。上がつまっていれば、水平移動が可能だ。


技10、11
ジャンプは体の3倍まで。とどかないときは、どうするかな？


技12、13
どうしようもなければ、こんな手もあるが、まったく点にはならない。


技14
動きが止まっているときは自由に通りぬけられる。敵はどうかな？


技15
空中でピタッと止まり落下。なかなか難しいんだ。


技16
下りエレベーターでピョンピョンと跳ねる。カワイイ。

わりにしたい。そう思ったとき、彼は自分を呼ぶ声に気づいた。か細い女の声である。その声には聞き覚えがあった。声は池の底の方から聞こえてくる。王子は、逃げてくる途中、酸素ボンベが置いてあったのを思い出した。まさかとは思うが、声の主に会うためにはこの池に潜ってみなくてはならない。王子はボンベを取ってくると池にはいっていった。

六、妖精

そこは、もう一つの池の中だった。先ほどの池とは下でつながっていたのだ。そこにはフェアリーがいた。背中に蜉蝣のような薄い羽が生えている。しかし、彼はそのフェアリーの顔には見覚えがあった。姫の侍女の一人、ソーニャであった。

「ソーニャ、その姿は!?」

「王子様、よく来てくださいました。王女様は一番上の右端の部屋に閉じ込められています。早くお助けください」

ソーニャはそれだけ言うと、膝からくずれるように倒れた。王子は駆け寄り、抱き起こしたがすでに遅く、ソーニャはもう息を引きとっていた。

王子は気を取り直した。そうだ、姫、姫は私の命だ。死ぬことはいつでもできる。姫を助け出してからでも遅くはない。王子は一時ではあったが、姫を忘れた自分をうとましく思った。

七、平和

99の部屋をまわり、王子は最後の部屋の前に立っていた。ここだ、姫はここにいる。

赤い扉を開け、ボロボロになった男は部屋へ入った。

「誰!?」

マルガリータ姫は入って来た男を見てギョッとして後ずさった。髪は乱れほほはそげ、目の落ち窪んだ男がそこに立っていた。しかしそれは、変わり果ててはいたが、まぎれもなくラファエルだった。

「王子様！ 来てくれたのですね」

駆け出して来た姫を、王子は手を上げて制した。

「姫、これであなたは自由の身です。しかし私にはあなたを迎える資格はない。ここに辿り着くまで私は何度もあなたを裏切ろうとした。それにこんな姿になってしまった。私はここから去ります」

王子は踵を返し、部屋を出て行こうとした。

「待って！ ラファエル、あなたは恥じることはありません。立派に私を助けに来てくださったではありませんか。それに体の傷など時が経てば治ります」

「しかし、あなたを裏切ろうとした私の心の傷は癒えない」

「あなたの心の傷は私が治してさしあげます」

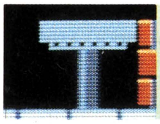
「姫！」

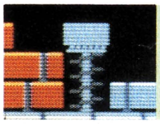
ふたりはしっかりと抱き合った。

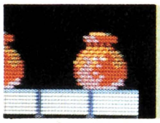
どこからともなく讃美歌が聞こえ、閉ざされていた窓は開き、春の光が部屋の中に満ち満ちていた。

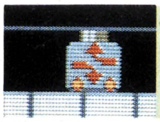
機種 FM-7(NEW)/77
X1(C/D/tu)
媒体(価格) T(3800円)

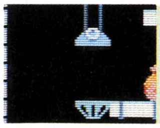
キャラクター表

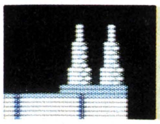

エレベータI
台の幅が広いやつ。上にいろんな物をのせて運べるよ。天井に、はさまれないでね。

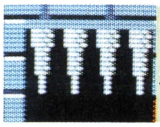

エレベータII(バネツキ)
下にバネのついてるやつ。これは、下を通れない。それに、幅のせまいやつが多い。

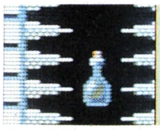

壺
こいつも、動かせる障害のひとつ。相手を潰したり、とじこめたりにも使えるよ。

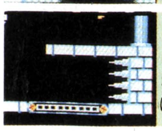

コントローラー
リフトのコントローラー。ワイヤーの所にもっていくと、リフトを上下させられる。

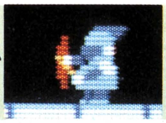

リフト
動かせる障害物をのせて、上下にはこべる。よく先読みして使おう。

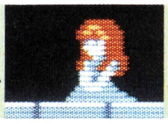

床トゲ
床からニョッキリ生えたトゲ！進入するものの血を吸おうと待ちかまえている。

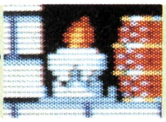

天井トゲ
ジャンプに慣れてくると、次に、こいつが難関になる。ジャンプをおさえぎみにネ。

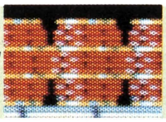

壁トゲ
ジャンプ一番！空中でピタッと静止。いかに真ん中で止まれるかが勝敗を分ける。


コンベアー
まわっている方向に流されるコンベアー。ジャンプすれば脱出可能だ。

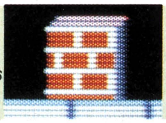

兵士
外敵を見つけて殺すために、魔法の力で生みだされたゾンビー兵士だ。


姫
これぞ目的のマルガリータ姫！だれだ、フェアリーの方がいいなんて言うのは…。

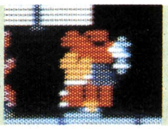

ロウソク
動かせる障害物のうちの1つ。でも上にのると、オシリを焦がしちゃうよ。

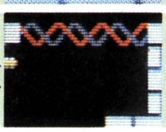

樽
これを動かしたり、積んだりが、先の面まで進むには必要だ。潰さないように注意。

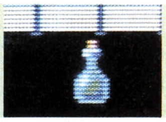

指環
いちおうは、貴金属。得点になる。でも、取ったからって壁を動かせたりはしない。

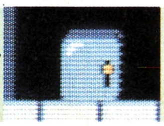

レンガ
通路にポツンとあるレンガの塊。工事人夫のおき忘れかな？動かせる障害物だよ。

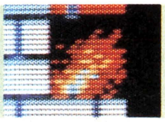

イソギンチャク
芽の時は、すぐ上でも飛びこせるけど、ツボミや触手を出すとつかまっちゃう。

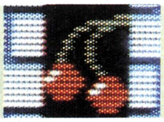

王子
これがウワサのラファエル王子。一説には、ノミの王子という話もある。平和主義者。

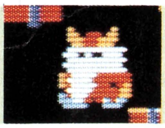

バリアー
赤と青の床が波うっている。動きが止まると、通過できる。敵がここを通ると死ぬんだよ。


ビン
命を1つ増やす魔法の水が入っている。Saveすると命が1減るから、集めておこう。

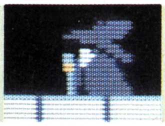

金庫
何か大切なものが入ってるのかな？でもあけられない。動かして踏み台にでもしよう。

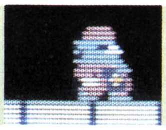

炎
空中を飛び、しつこく、王子に襲いかかってくる。敵キャラ中、いちばんのクセモノ。

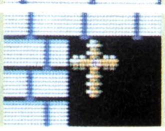

サクランボ
CHERRY SOFTのトレードマーク。取ってもいいけど、後は知らないよ。

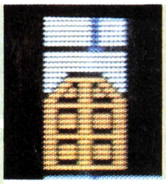

バケ猫
こっちの居場所を、匂いで感じて追ってくる。でも上へは登れないから、意外と楽勝。

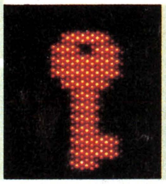

ボンベ
水中を移動できる酸素ボンベだ。取ると音楽が変わる。でも、長もちはしないよ。

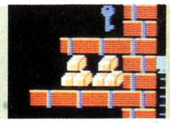

魔法使い
チョット見た目はりっぱな魔法使い。でも、ウロウロするだけで何もしないんだ。

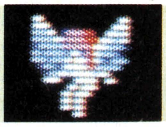

覆面祈祷師
こいつも何をしてるんだかわからない。謎の覆面祈祷師といったところだ。

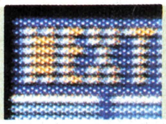

十字架
ドラキュラは出てこないから、取らなきゃならないってことはない。得点かせぎだよ。


扉
となりの部屋にいくために開けなければならないもの。青・赤・マゼンタ・緑・水色・黄の6色がある。同じ色の鍵を持っていると、開けることができるんだ。

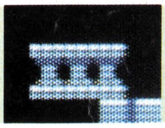

鍵
となりの部屋にいくための扉を開ける時、必要なもの。扉と同じくこれも6色ある。同じ色の扉を開けると、その色の鍵が1つ減る。ムダな扉を開けると先へは進めないよ。

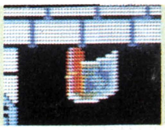

金ののべ棒
大切な得点源。でも、目がくらんで、あんまり欲ばり、墓穴をほらないようにネ。

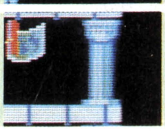

フェアリー
姫のとらわれている部屋を教えてくれたりする。数少ない味方キャラだ。



NEXT
扉を開けたあとや、となり部屋への通路の入り口を示している。部屋の出口だよ。


ブロック
世にも稀な空飛ぶブロック。魔法のジュウタンの弟分だ。でも固いから気をつけて。


まきもの
自分の今いる場所と、すでに行った部屋を示してくれる地図。社会科の白地図みたい。


柱
お城をささえている太い柱。通路いっぱいに広がっていて、横は通れない。壁と同じだ。

構成/スピカ(大島弘子・小谷真弓・山口尚子)
協力/Moto&KAZ・武田II世・佐藤元昭・有岡治・河津秋敏・黄金丸あかね

テレホビーレビュー

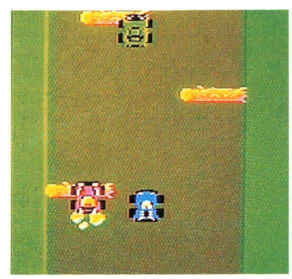


NY(ニューヨーク)からザンビアまで、走れ走れ!

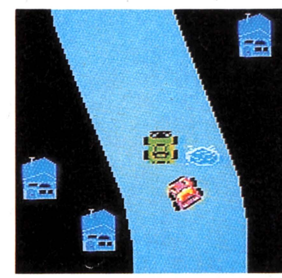
ウィリーレーサー（エポック）

機種　スーパーカセットビジョン
価格　3800円

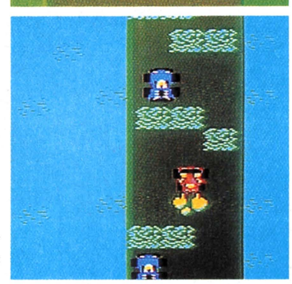
桜井　博道



ウィリーで倒木をかわせ!



カーブにある水たまりは必ずよける



このラフはかわせない　ウィリーでGO!



上手にクラッシュすればトラックも平気

WHEELIE RACER

夢の日本コースが絶対欲しいのじゃ

ニューヨークやロサンジェルス（アメリカコース）ならともかくタンザニアとかザンビア（アフリカコース）なんかオジサンは実感わかないぞ! 日本はどこにいったのじゃ、日本は!?

たとえば、泣く子もだまる花の東海道コースなんか洒落(しゃれ)てて、おもわず激走ラリーしてみたくなると思うね。大阪をスタートして角刈りでサングラスのおじさんたちの運転する黒い外車とパトカーのこづき合いを横目で見ながら名古屋へ。海岸通りで茶つみしてるオバサンを左手に、松林をぬけて浜松から静岡へ。雪の残る富士をグルリと一周、横浜の中華街で一息する暇(ひま)もなく直線コースのない首都高速でラストスパートをかけ、最後に皇居で陛下(へいか)の讃辞(さんじ)をたまわりゴールイン――なんちゃって。

このほかに、雪の深い冬の東北・北陸コース。南国情緒(じょうちょ)の漂(ただよ)う九州周遊コースなどなど……。――だけどよく考えてみると、道幅の狭い渋滞(じゅうたい)だらけの日本の道路、ラリーなんて無理というもの、あしからず。

というわけで、ゲーム内容の紹介しようかな。



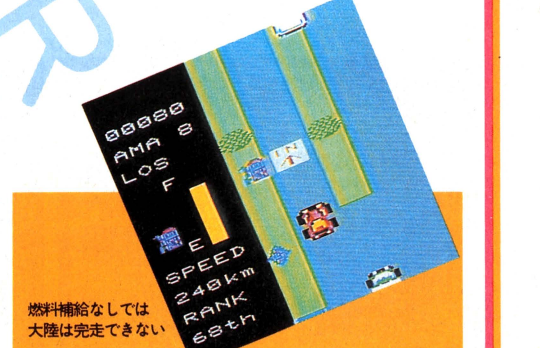
左右にふるよりウィリーで安全運転

世界をまたにかけてウィリーもバッチリ

アメリカ、アフリカ、ヨーロッパの全3コースは、ニューヨーク、南アフリカ、ロンドンが各コースのゴールになっているから、全部で3ステージあるとおもえばよいのじゃ。

他の2コースより比較的道幅のあるアメリカコースくらい、楽に激走してもらわなきゃオジサンは困ってしまうぞ。

スタートして間もなく左側に、〝IN〟の標示のあるガススタンドで給油する。給油をマメにやらないと、この車、燃費が悪いからすぐにガス欠、エンストになるのがオチ。次のガススタンドは右側、次はまた左側といった具合に左右交互にあるので直前のⒼマークを目印にするのも賢い人の使う手だね。



燃料補給なしでは大陸は完走できない

お次は――さすがアフリカ。道は湿(しめ)ってスピードは出ないは、岩はゴロゴロ、倒木はゴロリと邪魔してる。だから燃えてしまう、だからウィリーを使う。バイクでもないのにウィリーでヘッドアップすると、なんなく岩や倒木をクリアして激走できる。コントロールレバーを手前（進行方向と逆）に引くと黒っぽいガスを吐(は)き出す、これがウィリーだ。

そして道幅が狭いうえに、急カーブばかりで手のスジがつりそうなヨーロッパコースは、あわてないで加速と減速をうまい具合にミックスしないとクリアできない。

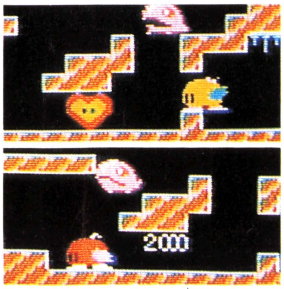
次の機会にはゼヒ〝東海道コース〟……しつこいねオジサンも。

動かしにくさで難度ぐ〜んぐん！

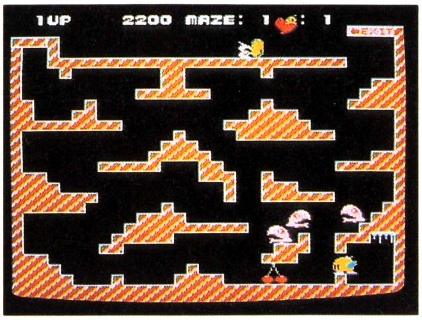
ちゃっくんぽっぷ（タイトー）

機種　ファミリーコンピュータ
価格　4500円

中村　龍彦

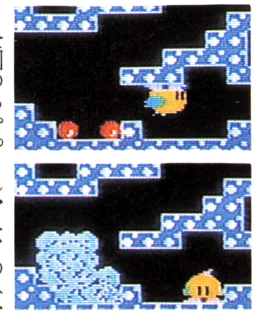


スーパーちゃっくん誕生！　あるとき（1面ではゲーム開始後3つめの爆弾で）にボーナスフルーツをつくるとハートマークが出て、これを食べると……



ボーナスフルーツは、1つの爆弾で2匹以上殺すと出る。ここでは一番下のチェリー

全国のちゃっくんマニアのみなさまお待たせ。あの超人気コミカルゲーム「ちゃっくんぽっぷ」がボクらの前に再び姿を現したぞ。この感動は筆舌に尽くしがたいが、さっそく中をのぞいてみようか。



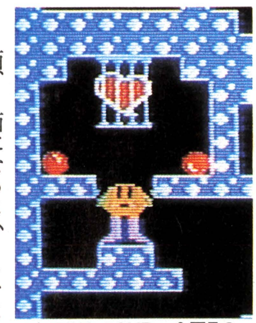
狭い空間に2つ爆弾を落とすと、煙が大きく拡がる。別名"波動砲"

いきなりテク紹介

これは基本的なことなんだけど、ちゃっくんの動き方をきっちりマスターしておこう。片足つき（1ドット以上足の裏にブロックがあればよい）ジャンプだと身長の半分、両足つき（片足プラス1ドットだから9ドット以上がブロックにあればよい）ジャンプだと身長の高さまで飛べるんだ。迷路の中に長い縦穴があったりすると、落ちることはできても登ることはできないから、進むコースをよく考えよう。そのためにも各面のマップを作ることをすすめる。

1面、2面はやさしいから、ボーナスはぜひとりたい。もんすたを全部殺すとプラス5000点、1匹も殺さずに脱出するとプラス2万点にちゃっくん1匹のおまけつき！　とくに2面はもんすたを殺さずに脱出するのは楽勝だ（このゲームってハイスコアの鍵は各面クリアよりもボーナスのとり方に大きく左右されるんだよねえ）。

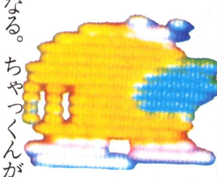
3面、4面になるとハートをとるのがちょっと面倒になる。飛び上がって爆弾を置かないといけない（名づけて「JUMPING　BOMB」）。タイミングに気をつければカンタン！　また3面や5面などにはムービングブロックが登場するが、これにもんすたをはさみこめばプラス1000点になる。ちゃっくんがはさまれないように気をつけて。ムービングブロックの上に爆弾を落として転がすこともできる（爆弾移動の術）。



JUMPING BOMB―3面目のハートを取るときなどは、ジャンプして2つ爆弾を放りこもう

ムービングブロック（画面上の中央）を使って爆弾移動の術だ







4面右下のたて穴などで、下の方にいるもんすたには爆弾を落とす

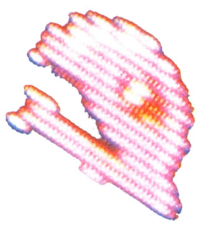
爆弾といえば、ちゃっくんは1度に左右1個ずつしか爆弾を落とすことができないけど、狭い空間にまとめて落とせば、威力は10倍!!　名づけて「波動砲」なんちゃって。

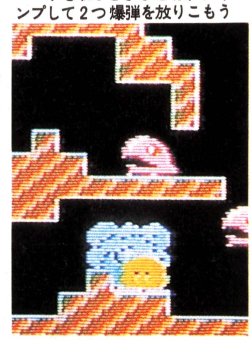
必殺テク　スーパーちゃっくん

1個の爆弾で2匹以上のもんすたを殺すとボーナスフルーツが現れるのを知ってる人も多いと思うけど、ある状態でボーナスフルーツを作ると、スーパーハートが出現（キラキラ輝いて、まさにスーパー！）。これを食べると無敵のスーパーちゃっくんに変身!!

「ある状態」のヒントを教えてあげよう。たとえば1面ではゲームが始まってから3個目の爆弾でフルーツを作ってみよう。他の面も同じ要領で見つけてみて。

おっと、紙面がない。諸君も新しいテクニックを開発してくれたまえ。アーケードゲーム時代のテクがそのまま流用できない場合もあるかも知れない（ファミコンのコントローラー、なんとかしてくれんかねえ）けど、ガンバッテ!!



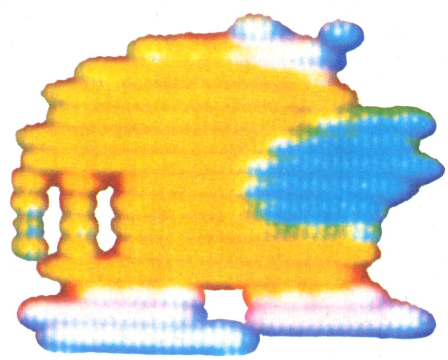


自分の出した煙で死ぬのも……

ハートのオリを爆破するとハートはユラユラ飛んでいって脱出口を開く







お訪ね者を捜して坑道巡りだ！

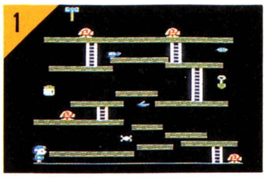
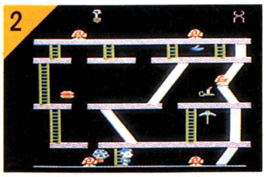
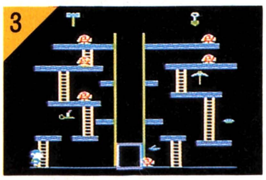
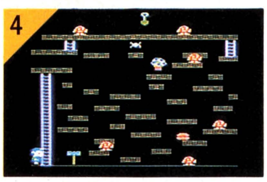
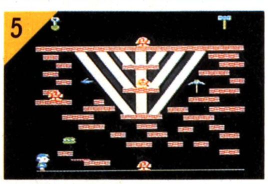
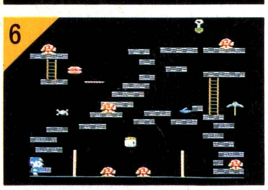
マイナー2049（エポック）

機種　スーパーカセットビジョン
価格　4500円

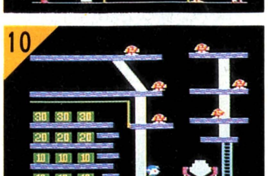
桜野　花道

主人公ボブはのろまだし、敵キャラはカニのように横になっているだけでガッカリしたのもつかのま、やり出すと思わずTV画面を穴のあくほど見てしまうという興味深いもの。全10種類の坑道をくまなく歩き回るんだけど、想像力のとぼしい人には向いてないかもね。

つい熱くなる。熱くなるから面白い。やってみなけりゃ面白さもわからないぞ！　ランランラン。





ストーリー

西暦2049年、警察隊員のバウンティ・ボブは、お訪ね者ユコン・ヨハンを追跡していた。と、ウラニウム廃坑入り口でヨハンの犬ぞり発見！　ボブは坑道内の捜査を始めたが、そこにはミュータントがいっぱい。ボブはこれをかわして坑道を全部調べなければ。

——というわけで、ゲームは坑道を完全に通過するのが目的。お訪ね者のヨハンは、ストーリー上にのみ存在するチョイもチョイ役なんだけど、まあカタイこと言いっこなし。だからって、手抜き捜査はナシだぜ！

シーン1

カニのような赤い敵キャラのミュータントに触れたらアウト。宙に浮いてるキャラにとびついてミュータントを青に変えれば攻撃OKサイン。80点イタダキだ！

シーン2

要は坑道にきざまれてるギザギザを塗りつぶすのがボブの捜査使命。白っぽい滑り台は落とし穴で画面の模様じゃないぞ。落ちても死なないので心配なし。

シーン3

ろうそく、傘、トンカチ、シャベルなどのキャラとミュータントの位置とは密接な関係アリ。エレベーターを使いながら塗りつぶす順序をみつけだすことだね。

シーン4

このあたりになると坑道に飛び移る細かい高度なテクニックを使わないと、チョッと油断したらもう転落死だぞ。ハシゴの左上隅の坑道からすぐ右の坑道へは飛び移れないんだ、これが……。さあ、どうする？　ない頭を使ってじっくり考えてみるのもいいね。

シーン5

画面中央のミュータント攻略に勝負はかかってる。移動ステップに乗って右下隅から捜査開始だ。

シーン6

左上隅のミュータントのいる坑道を最後に残しておく。移動ステップから飛び移るのはかなり難しくて、身の毛もよだつほど。

シーン7

エレベーターをフルに活用しないとタイムアップになるほど。どのキャラでどのミュータントを何匹攻略するかをしっかりと計画しよう。

シーン8

戦車のようなリフトを活用しないとクリアは無理。移動リフトとリフトとのかね合いをよく理解しないとダメ。

シーン9

移動リフトに乗ったボブは自然とキャラを通過してミュータントは青になる。すかさずジャンプして、落とし穴で下へ。シャワーのような粉砕機の上下する間隙を縫うように、また繰り返す。

シーン10

キャラのないこの面は、ミュータントをジャンプでかわすのみ。ボブは大砲の玉になって10の火薬で1段、20の火薬で2段……てなぐあいに上へ昇るのが、ただひとつの手なのだ。

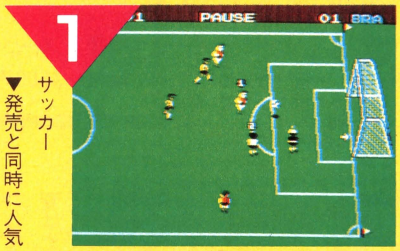


テレホビーゲーム TOP チャート

今、いちばん人気のあるゲームがひと目でわかるトップチャート。

コンピュータ

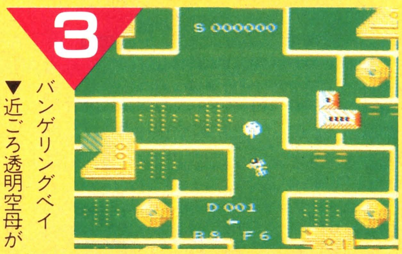
ランク	前月ランク	ゲーム名　メーカー・定価
1	—	サッカー 任天堂　4900円
2	—	フォーメーションZ ジャレコ　4500円
3	1	バンゲリングベイ ハドソン　4900円
4	4	ゼビウス ナムコ　4900円
5	2	ギャラガ ナムコ　4500円



サッカー
▼発売と同時に人気ナンバーワン。



フォーメーションZ
▼ロケットに変身して敵要塞を目指せ！



バンゲリングベイ
▼近ごろ透明空母が話題になっている。

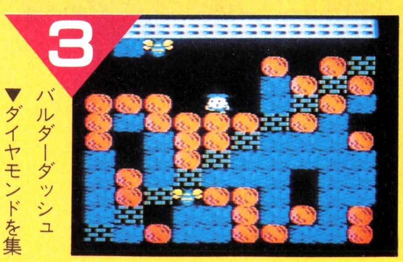




スーパーサッカー
▼ドリブル、パス、シュート全て本格派。



コミックサーカス
▼ドジなピエロ、トビー君が大活躍



バルダーダッシュ
▼ダイヤモンドを集めるパズルゲーム。

セガSG・SCシリーズ

ランク	前月ランク	ゲーム名　メーカー・定価
1	—	GPワールド セガ　4300円
2	3	ザクソン セガ　4300円
3	1	チャンピオン・サッカー セガ　3800円
4	—	ハイパースポーツ コナミ　4300円
5	2	チャンピオン・プロレス セガ　4300円



GPワールド
▼オリジナルコースも自由に作れる。



ザクソン
▼敵巨大要塞のゼクトロンを撃破せよ！



チャンピオンサッカー
▼エキサイティングなサッカーゲーム。

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間昭和60年4月1日から昭和60年4月30日まで。

テレホビーデビューあべにゅう

新作ゲームが勢ぞろい!!

フラッピー（デービーソフト）



ファミリーコンピュータ
●登場キャラクターがとてもかわいい。
定価5500円

ディグダグ（ナムコ）



ファミリーコンピュータ
●プクプクポンでやっつけろ!
定価4500円

忍者くん（ジャレコ）



ファミリーコンピュータ
●忍者くんがファミコンでも大あばれ。
定価4500円

レッキングクルー（任天堂）



ファミリーコンピュータ
●マリオがビルの壁をたたき壊します。
定価5500円

フロントライン（タイトー）



ファミリーコンピュータ
●ピストルや手榴弾で敵陣を占領せよ。
定価4500円

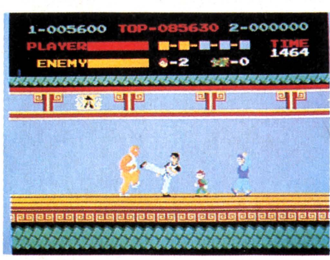
エレベーターアクション（タイトー）



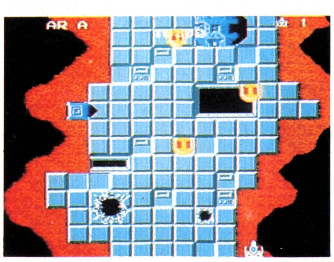
ファミリーコンピュータ
●機密書類を盗んで、逃走車で脱出だ!
定価4900円

テレホビーニュース

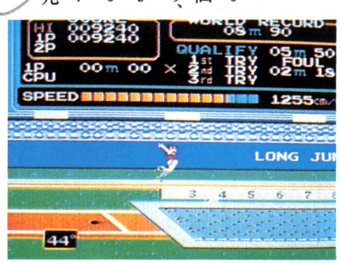
●今後発売予定のソフト。ファミコンでは、アイレムからジッピーレース（8月上旬）、10ヤードファイト（9月上旬）。ジャレコから、フィールドコンバット（7月上旬・予価4500円）。任天堂から、スパルタンX（6月下旬・予価4900円）、マッハライダー（予価5500円）。エニックスから、ドアドア（7月上旬・予価4900円）。セガではズーム909とドラゴンワン（ともに7月上旬・予価4800円）が発売される予定です。



スパルタンX（任天堂）
▼ファミリーコンピュータ
今炸裂するカンフーアクション
（6月下旬・予価4900円）



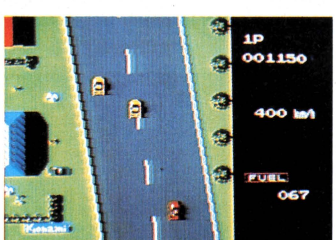
スターフォース（ハドソン）
▼ファミリーコンピュータ
画面、サウンドが素晴らしい。
（6月下旬発売予定）



ハイパーオリンピック（コナミ）
▼ファミリーコンピュータ
専用コントローラー付です。
（6月下旬・予価6500円）



アストロロボ・ササ（MIA）
▼ファミリーコンピュータ
MSX版がバージョンアップ。
（発売時期・価格未定）



ロードファイター（コナミ）
▼ファミリーコンピュータ
過激なカーレースにチャレンジ。
（6月下旬・予価4500円）

●協力店
●西武百貨店池袋店（東京・池袋）●寿屋大宮東口店（埼玉・大宮）●寿屋日吉店（神奈川・港北）●阪急百貨店（大阪・梅田）

ファミリー

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
6	—	イー・アル・カンフー コナミ 4500円
7	—	チャンピオンシップロードランナー ハドソン 4900円
8	—	ゴルフ 任天堂 4500円
9	3	アイスクライマー 任天堂 4500円
10	—	バルーンファイト 任天堂 4500円

スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名 定価
1	1	スーパーサッカー 3800円
2	—	コミックサーカス 3800円
3	—	バルダーダッシュ 4500円
4	3	ルパン3世 3800円
5	2	ウィリーレーサー 3800円

BOX 7

やっぱりなんだな……みなさん、ご機嫌よう。ボクが夏を呼ぶ男、自称BEEPの梅雨前線のギョッ君である。ぬゃにっ、暗いとな!? どっこい、時には雷も落ちるのさっ。では今月も紫陽花（あじさい）七変化、期待しなさい。

ご案内（独断（どくだん）と偏見（へんけん）の総合点）

1F クレイジーランド

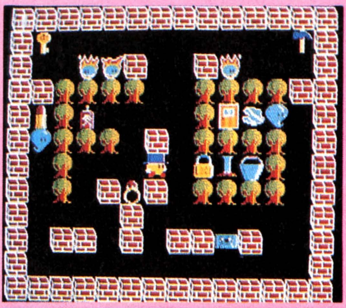
●PC—60（mkII／SR）／66（mkII／SR）／88（mkII／SR）
●T（未定）、5D（6800円）

▼思考型アクションゲーム＝べつに気がふれんばかりの難しさというわけでなく、理性的に頭を使えばOK。敵キャラはさほど怖くないから、まずじっくり何をいつ取るかを考えてトライしよう。

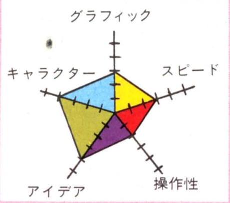
各面とも出口のまわりには水たまりやクギがあって、もちろんドアには鍵（かぎ）がかかっている。各々（おのおの）バケツとハンマー、そして鍵がなければそれらを取り除けないときてるから大変。途中でよけいなものを取ったり、順番を間違えたらアウト。これが60面あって、コンストラクションもついてるってわけだ。

コンストラクションで使えるキャラを写真（下）で示したけど、どうだい、数はもちろん絵としても上デキじゃないか?

ただ1つの難点はキー操作。動かしながらアレッ!? と思わずブロックにつまずいてしまうこともしばしば。スプレーを取ってるつ・も・り、バケツを取ったつ・も・りで失敗してしまうのには……。







2F ウェディングベル

●PC—88（mkII）、FM—7
●T（3200円）5D（5800円）

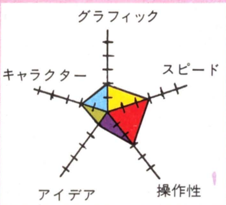
▼アクションゲーム＝ボクは今非常に困っている。どう困っているか——じつは、ついさっきまで言葉を失っていたからだ。

ゲームは、迷路のような街の中をドラキュラやミイラ男をよけながら教会へ急ぐ女の子（1面）と男の子（2面）の物語。ふたりが無事到着すれば、めでたくウエディングベルが鳴るわけで、3面以降もこれを繰り返すという、いたって単純な横スクロールゲーム。

現在のように個性豊か（いい意味でも悪い意味でも）なゲームが多い時代に、特筆すべきものがひとつもないとあって、そこでつまりボクはハタと困ってしまったというわけだ。王冠を取るとスピードアップ、ボールを蹴（け）飛ばして敵をやっつけて……なんてのも、ゲームの雰囲気からかけ離れてないか?

たとえば借り物競走のように、街のあちこちに散在するブティックやケーキ屋、美容院へ行って教会へゴールインするとか、事故設定も車が来ないとか、先客が多くて用が足せないとか。どうだろう?





3F TAN TAN たぬき

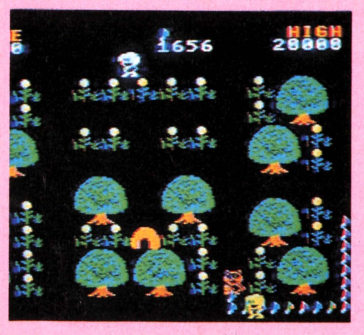
●MSX
●ROM（4800円）

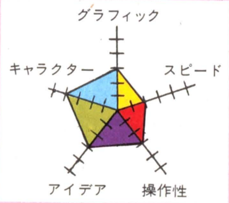
▼アクションゲーム＝まったく本当に『TANTAN（淡々）』とした1本で、とりたてて新しさもないんだけど、これが結構ウケたりするので世の中って面白い。ギャルの大好きな『チェッカーズ』のキャラクター商品で、巷（ちまた）では垂涎（すいぜん）の的! ってか(古い!)。

しかし皮肉なもんで、かの〝ふみや〟はファンのギャルから逃げ回りながらメンバーを集めるっていうんだからね、ヒドイ話じゃないか。ファンが泣いちゃうね。僕はギャル退治なんてしのびなくて、ついついそこら中にはびこらせて立ち往生（おうじょう）、ときたもんだ。

ふ・み・やのつけた足跡にゃ、きれいなオタマジャクシ（音符）が咲くでしょう——なんて前時代的な替え歌で遊ぶのはやめて。BGMはもちろん〝ダン・タン・タヌキの……〟でキマリ。『涙のリクエスト』の方が、僕はよかったけど。

それにしても、メンバーの集まりの悪いことったらないね。実際もこうだったりして!? まあ、ふみやカットのキャラを駆使して、隠れキャラも捕えてみよう!





芳珍玉一のレビュー

どーも

4F IXION

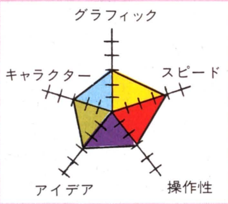


●FM−7
●T（3800円）
▼アクションゲーム＝ギャラガもどきと言わずして何と言おう——敵キャラの動きなんて、もうそのままって感じ。もどきゲームのほとんどは本物を超えられないでいるって現実が、ど〜んと目の前にあるのにねぇ……。

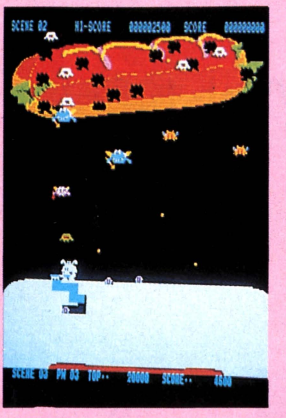
2匹目のドジョウ狙いはボクは好かんなあ。といっても、この手のゲームは確かにそこそこ楽しめちゃう。だからまたマネちゃう……う〜む。

このゲームがギャラガとまったく違ってるのはビームの動き。パワーマーク上を通過すると、ビームはシングルからデュアルに、そしてら旋状に、放射状にと変化していく。放射状に攻撃できるときは、できるだけ画面中央にいるように心がけよう。でないとムダダマが多くて効率悪いぞ。

スピードも十分、定位置で攻撃すれば、もどきもまたおかし。



5F バイキン君のデンタルウォー

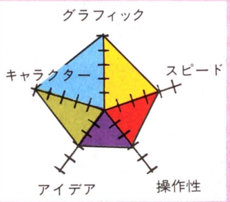


●SMC−777
●3.5D（5000円）
▼アクションゲーム＝バイキン君の第3弾。ホットドッグやチョコレート、パイナップルなどから、ムシバ菌が大量発生。バイキン君は歯ブラシ片手にこいつらをやっつけるんだけど、なぜバイキンが防ぐ立場にあるのか、僕は素朴なこの疑問を捨て去ることができましぇ〜ん!!

いや〜しかし、ジワジワと菌が発生、侵触して抜け落ちたあとの食べ物の不気味なこと！　SMCのグラフィックだけにゾッとするね。歯の穴が神経に近づく以上に刺激的だ。

ゲームは2段構えで、ムシバ菌退治のシューティングゲームと、虫歯補修の歯磨きゲーム。菌が歯を侵食しはじめたら補修に専念、このときのバイキン君のカワイイこと！　まるでアニメの世界。ギャラクシアン型のゲームも、ちょっとした工夫でこんなにコミカルになるって見本だね。歯医者のタマゴのE、S両氏は画面を見て叫びました。「これは保健衛生の教育ソフトだ!!」

ムシ歯に悩む諸君は、顔をひきつらせてしまうかもね。



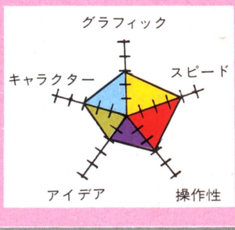
6F ZESCA



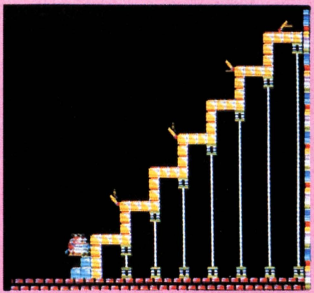
●X1
●T（2800円）
▼アクションゲーム＝〝君の宇宙船は理解不能のピンチに陥ってしまう（Oh！MZ 5月号より）〟とはよく言ったもの、このゲームにピッタリの一言。

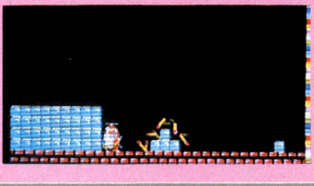
ゲームに入る前に、出てくるキャラの全体図が画面いっぱいに紹介されるあたりは、アドベンチャー風でフムフムと納得。で、いざゲーム。ほ〜ら、パニック!!

シューティングゲームのほとんど（多分すべて）は、自分がどこにいて何をやってるかわかるはず。ところが、これは画面が常に岡本太郎風に爆発していて、さっぱりわからない。たとえば「3面までいったよ」、「えっ、背景違ってた？」とか「目玉キャラまでいったね」、「えっ、そんなの出た？」てな具合。理解不能患者がまたひとり増えるのである。目の悪い人には酷な1本！



7F うっとい

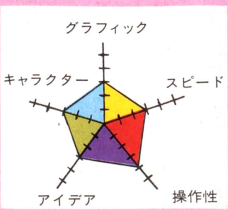




●PC−98（E／F）
●5D（5800円）
▼思考型アクション＝頭にプロペラのようなものをつけたペンギンのようなキャラクターが、ロードランナーのような画面を走り回る——のようなを連発したのは言うまでもなく、オリジナリティを感じないからで、これがボクの第一印象。

キャラはその点ユニークで、生物はボクサーだけ、ほかにはマッチ棒や電球など普通なら動きのない無機物ばかり。ところが、こいつらは普通じゃなくてボクサー以上にや〜な動き方を心得ているんだ。ボクがもっともや〜なのは、坂道を登ってくるマッチ棒。踏みつけたいと毎回思いつつも、ついつい踏みつけられてしまうわけだ。

10面くらいまでは練習のつもり、でも面が進むとボクサーやトランポリンが出てきたり、ブロック積みをマスターしなければならなかったりとテクも必要。でも98で楽しむゲームじゃないみたい。



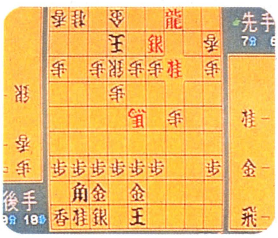
待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい!

デビューあべにゅう

ドピーカンの空の下でパソコンゲームをやるってのもオツなもの。頭もハートもオーバーヒートで、ブッちぎりのアクションゲームなんか、やってみたいね!!

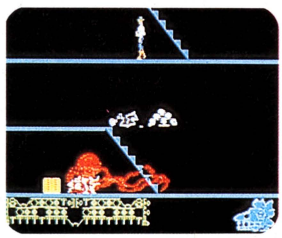
表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●tu…ターボ ●予・3800円…予価 ●T(F・3800円)…テープでFM版のみ3800円 ●AC…アクション ●AD=アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

SMC将棋



●ソニー
●SMC—70/777(C)
●3.5D(7000円)
▼N=(6月21日予定)平手、駒落ちなどの対局条件が選べるほか、居飛車、振飛車などコンピュータ側の戦法も自由に指定できる。

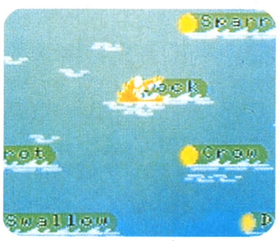
AZTEC



●ソニー
●SMC—777
●3.5D(7000円)
▼RT+AD=(6月21日発売)地下迷宮に棲むさまざまな敵をかわし、宝箱からは武器を手に入れ、最後にたどりつくところは……!?

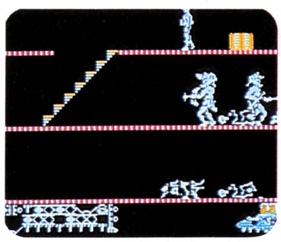


泳いでタンゴ



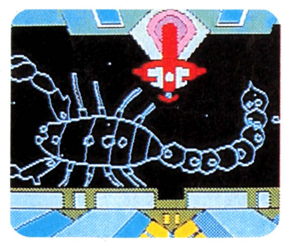
●HAL研究所
●MSX
●ROM(4800円)
▼教育AC=ここはタリラタ川。上流から英単語の浮き出た「タンゴ丸太」が流れてくるから、グループ別に正しい丸太を食べよう。

AZTEC



●コンプティーク
●X1(C/tu)
●T(4800円)
5D(5800円)
▼RT+AD=地下迷宮の中で怪物に出会ったり、水責めに会ったり。目的の宝はどこにあるのか!?

青い宇宙の冒険



●レーベンプロ
●FM—7(NEW)/77、PC—88(mkII/SR)
●T(4800円)
5D(5800円)
▼RT+AD=PFキーとテンキーのみでOK。舞台はキミの家からはるか宇宙へ!

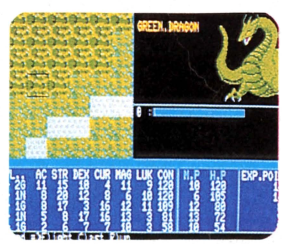


IXION(イクシオン)



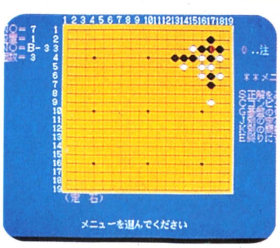
●N・S・I
●FM—7(NEW)
●T(3800円)
▼AC=対ダグ・イクシオン用に改造した空間攻撃機デヴァイザーを操り、P—イクシオンを攻撃せよ! ダグ・イクシオンは手ごわいぞ。

アークスロード



●ウインキーソフト
●PC—88(mkII/SR)
●5D(7800円)
▼RP=キミが育てられるキャラは5人。モンスターの島アークスに隠された謎とは? モンスター数100、マジック数30、アイテム数60も魅力。

加藤正夫の実戦定石200



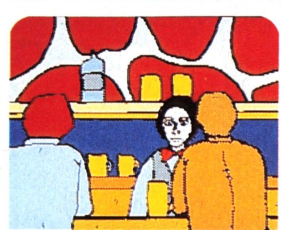
●チャンピオンソフト
●FM—7、X1—tu、PC—88(mkII)/98(E/F)
●5D(7800円)
▼N=対局形式だから実戦感覚で定石がマスターできる画期的上達法! 全200問のどこからでも始められる。

ウィル(デス・トラップII)



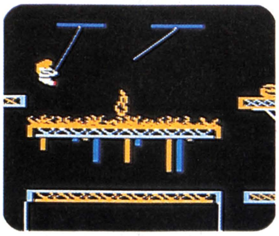
●スクウェア
●PC—88(mkII/SR)
●5D(5800円)
▼AD=(6月下旬予定)あのベンソンが再登場。グラフィック、会話、ストーリーどれをとっても逸品! 隠れキャラも潜む話題の一本。

アステカ



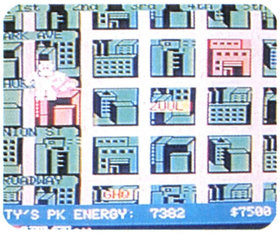
●日本ファルコム
●FM—7(NEW)/77
●3.5D/5D(7200円)
▼RP=古代文明がことごとく厳しい自然環境の中にあるのは、古代人があまりにも高度な何かを知っていたから? 謎を解く鍵はどこに……!?

サミー・ライトフット



●コンプティーク
●PC－88（mkII／SR）、FM－7（NEW）／77
●T（3800円）、3.5D（6800円）、5D（5800円）
▼AC＝トランポリンやロープにつかまって！

ゴーストバスターズ



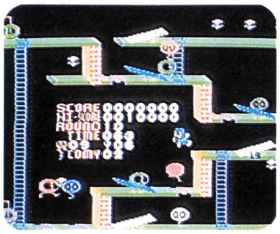
●ポニカ
●MSX
●ROM（5500円）
▼AC＝軽快でコミカルなBGMとともに、ゴーストバスターズはビルの谷間へ向かう。マシュマロマンをやっつけるのはキミだ！

カラ丸珍道中



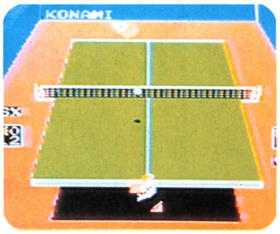
●HAL研究所
●MSX（16K）
●ROM（4800円）
▼教育AC＝日本一周をめざして東京をスタートしたカラ丸。県庁所在地を目指して頑張れ！ 方角がわからなくなったらオタスケ雲も。

C-SO



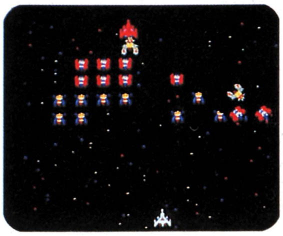
●ポニカ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝シーソーやトランポリンのあるカラクリ屋敷にはびこる悪ガキどもをやっつけろ！ 画面は10パターンで、どんどん難しくなるぞ！

コナミのピンポン



●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝レベルは1～5まで、1人でも2人でもOK。画面ではプレイヤーの手とラケットだけが巧みに動いて、1セット勝つごとにVサインも。

ギャラガ



●電波新聞　©(株)ナムコ
●FM－7（NEW）／77、MZ－15
●T（予4000円）、5D（予6000円）、QD（予4500円）
▼AC＝オリジナルにどこまで迫れるか、キミの腕次第!?

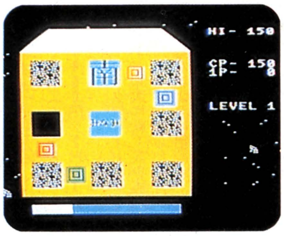
重戦機エルガイム



●バンダイ
●X1 ●T（4800円）
▼AC＝ダバ・マイロードとエルガイムの合体によりマシンナリィに復讐せよ！ 第1関門を通過したら、次は宇宙空間。襲いかかるヘビー・メタル部隊はレーザーで叩け！



キュースター



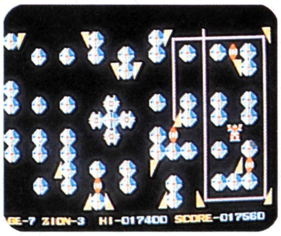
●HAL研究所
●MSX
●ROM（4800円）
▼教育AC＝不思議な立方体キュースターは、近づく者に漢字合わせの難問を出す。イン石や重力に注意して、漢字と読み合わせていこう。

ZEXASリミテッド



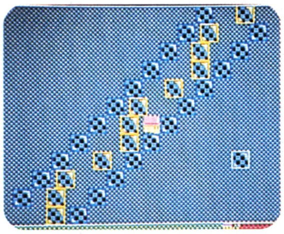
●デービーソフト
●MSX
●ROM（5800円）
▼AC＝オープニングの美しい画面のあとは、擬似3Dでシューティングゲーム。画面中央に集中する攻撃に慣れれば3面は行けるぞ！

ZION（ザイオン）

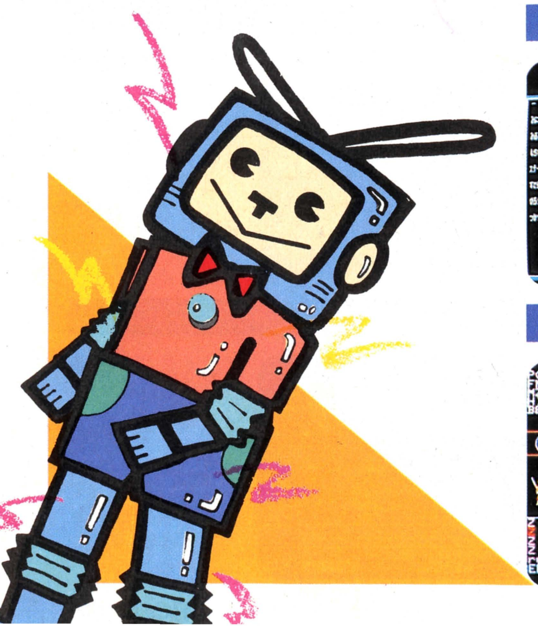


●クロスメディア
●FM－7（NEW）／77
●T（5800円）、5D（6800円）
▼AC＝敵基地に捕らえられた1号・2号・3号を救出し、合体するたびに強くなるぞ。全8ステージにトライ！

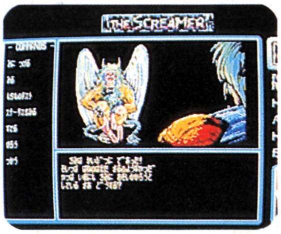
キュービーパニック



●ゲームアーツ
●PC－88mkII SR
●5D（6800円）
▼パズル型AC＝動く迷路に閉じ込められたノッツに、上下左右からキューブが迫る！ キューブの動きを読んで、脱出口まで走れ!!



ザ・スクリーマー



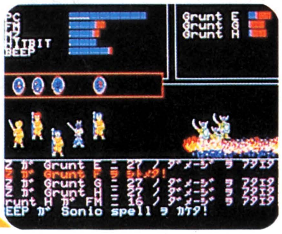
●ストラッドフォード・コンピューターセンター
●PC－88（mkII）
●5D（3枚組7200円）
▼RP＝狂った中枢コンピュータが生み出した怪物どもがBIASを守っている。キミはBIASを破壊せよ！

QUEENS GOLF ジョイパック



●アスキー
●MSX ●T（2800円）
▼AC＝5コース、90ホールの拡張コース。好きなコースを作ってテープにセーブできるエディタプログラムで、練習用の打ちっ放しプログラムもついている。

ザ・ファイヤークリスタル



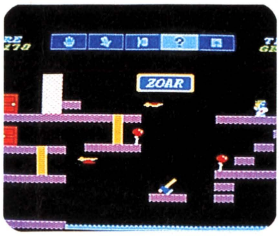
●BPS
●X1 ●T（5800円）
▼RP＝ブラック・オニキスの戦士たちは、手に入れて古代伝説の「炎の水晶」の秘密を知るべく、新たなる戦いにのぞんだ。待ちうけているものは大いなる犠牲と……。

クロノウォーリア



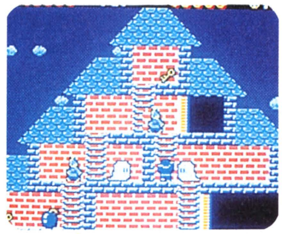
●コンプティーク
●X1（turbo）、PC－88（mkII／SR）
●T（4800円）、5D（6800円）
▼AC＝5つのゲームがワンパック。あちこちに散らばったパーツを組み合わせて！

ハッピーフレット



●マイクロキャビン
●PC-88（mkII/SR）/80mkIISR
●5D（6800円）
▼RT+AD=冒険家ハッピーフレットは、ティンターデル城に隠されたマーク王の財宝を求めて行ったりきたり。

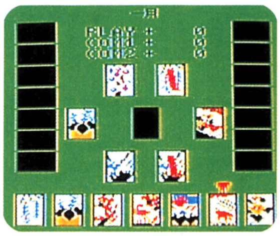
デーモン・クリスタル



●電波新聞
●X1（tu）
●T（予4000円）、5D（予6000円）
▼RT+AD=ファイヤーボールでタランチェラやゴーストなどを倒して、不思議と謎につつまれた30面に挑戦！

た番地

花札



●日本コロムビア
●MSX ●T（3200円）
▼N=（6月末予定）室内ゲームとして古くから人気のある花札のうち、花合わせとこいこいがパソコンゲームになったぞ！ 家族ぐるみでギャンブルしたい!?

天使たちの午後

準備中！

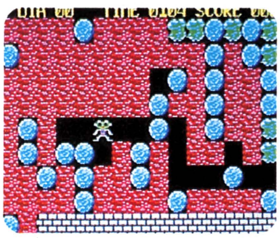
●N・S・I
●PC-88（mkII）
●5D（6800円）
▼AD=学園青春アダルト・アドベンチャー。テニス部のキャプテン、白石由美子を何とか口説き落として……。まずはとりまきの女の子から。

大脱走



●キャリーラボ
●PC-60mkII（SR）
●T（4200円）
▼思考型AC=つかまった部下を助けようと、単身敵の城内にもぐりこんだキミ。ところが、この部下ときたらドジでノロマな亀のようで……。

バルダーダッシュ



●コンプティーク
●S1 ●T（4800円）
5D（6800円/2HD7800円）
▼AC=ロックフォードのダイヤモンド奪取作戦。穴を掘ったり、岩を切り崩したり。つぶされないように用心！

TOKYO　ナンパストリート



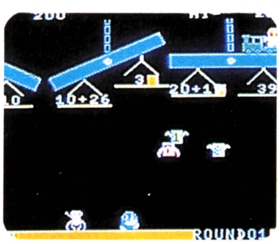
●エニックス
●PC-88（mkII）、X1
●T（2本組4800円）
5D（6400円）
▼S=ナンパのことならおまかせ！ 55人の美女のうちキミを相手にしてくれる子ははたして何人いるかな？

チャンピオンボクシング



●ポニカ　©セガ
●MSX
●ROM（5500円）
▼AC=試合はレベル1〜5まで。対コンピュータでやるもよし、友達と2人で熱くなるのもよし。ストレート、アッパー……、選んでKO！

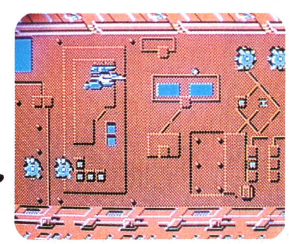
バラン数



●HAL研究所
●MSX
●ROM（4800円）
▼教育AC=メラニーの乗った汽車が傾いたつり橋にさしかかって危ない！ つり橋を平行にするためには、正しい数字鳥をつかまえてこなきゃ！

は番地

超時空要塞マクロス　カウントダウン



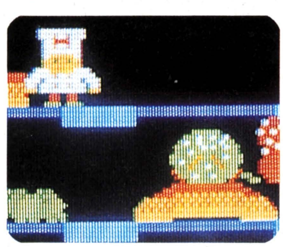
●ボーステック
●X1（tu） ●T（4500円）、5D（6500円）
▼AC=宇宙空間での戦闘、敵基地内侵入などの状況に合わせてバトロイド、ガウォーク、ファイターと3段変形。（画面は多少変わります）

ビクトリアス9

準備中！

●ニデコムソフト
●PC-88（mkII/SR）、MZ-20/22、X1（C/tu）
●T（4500円）
5D（7500円）
▼AC=タイトーのビデオゲーム移植版。ピッチャーをズームアップして緊張プレイ！

Burger Time（ハンバーガー）



●電波新聞　©DECO
●X1（tu）
●T（予4000円）、5D（予6000円）
▼AC=大好きなハンバーガー。ピクルス、ソーセージ、目玉焼き、オニオン、お肉をうまくはさんで一丁あがり！

チョップリフター



●システムソフト
●PC-88（mkII/SR）
●T（4800円）
▼AC=ヘリコプターで逃げまどう人々を助け出せ！ アップルで、国内でロングヒットの一本を88のテープユーザに！（写真はPC-60版）

ピータン



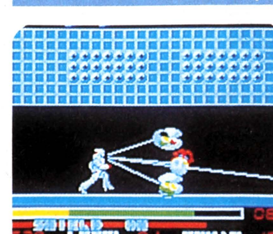
●日本コロムビア
●S1 ●T（3200円）、5D（5800円/2HD6800円）
▼AC=3羽のひな鳥は各々シーソーの片側に乗って、親鳥の落としてくれる卵を待ってるぞ。敵が来ないうちに！

パチンコ・コンストラクション

準備中！

●ポニカ
●PC-98
●5D（5800円）
▼N=クギ、チューリップ、点穴、ヤクモノ、風車など、キミにも自由自在に置いていけるぞ。本物そっくりにするか、遊びに徹するか。

THEXDER（テグザー）



●ゲームアーツ
●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼AC=変型ロボット・テグザーを操って、謎の惑星"NEDIAM"の中心部の謎に迫る！ 480画面もの広いマップがキミを迷わす。

Mr. DO



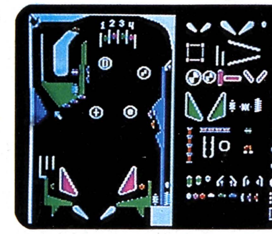
●日本コロムビア
ⓒUNIVERSAL
●FM-7
●5D（5800円）
▼AC＝ビデオゲームで大人気のドウ。悪漢モンスターたちを退治しながら好物のチェリーやケーキを食べまくれ！

法隆寺の謎



●ソニー
●SMC-777
●3.5D（7000円）
▼AD＝（6月21日発売）名探偵ホームズと有能な女性秘書を連れて、キミは法隆寺の謎を解き明かすため、時を超えて聖徳太子の時代へ。

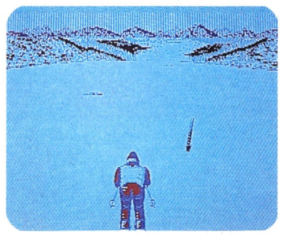
ピンボール・コンストラクションセット



●コンプティーク
●PC-88（mkII／SR）／98（E／F）／66
●5D（6800円／98版7200円）、3.5D（6800円）
▼N＝大人気アップルゲームの移植版。



HOT DOG



●ボーステック
●PC-88（mkII／SR）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝白銀に展開する最新流行のフリースタイルスキー。3D的に体験しよう。（画面は多少変わります）

ファンタジアン



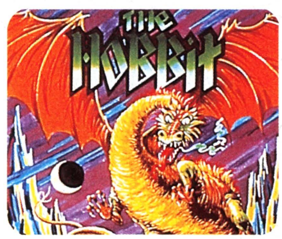
●クリスタルソフト
●S1 ●T（5800円）
▼RP＝平和の地ルイザードは、魔王ビルアデスにより恐怖と絶望の地と化した。国王のもとに集まった6人は全力を尽くしたが魔王を滅ぼせず、また新たに勇者が集められた。

リザード



●クリスタルソフト
●S1 ●T（4800円）
▼RP＝伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、キミは広大な迷宮に乗りこんだ。教典の守護神リザードがかけた呪いを解くため、数々の罠を超えて……。

ホビット



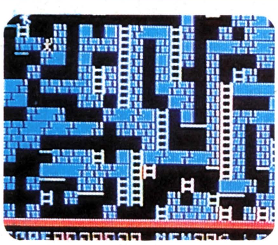
●トモ・ソフト・インターナショナル
●MSX（64K）
●T（4800円）
▼AD＝トールキンの原作ペーパーバッグ（もちろん英語だぞ）つき。英国で大人気の一本だけに、ファン垂ぜんの的。入力も英語のみ。

FAIRY（フェアリー）



●アスキー
●MSX（16K）
●ROM（4800円）
▼思考型AC＝フェアリーちゃんは、庭のケムシや地下室のねずみ、部屋のクモやカビをやっつけようとパニック寸前！ 写真は落ち葉とケムシ。

ロードランナー



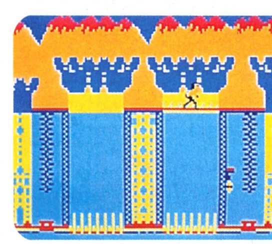
●ソニー
●MSX
●3.5D（6000円）
▼パズル＋AC＝金塊を求めてキミはいくつもの金鉱を探しまわる。が、そこには敵が待ちうけている！ さーて、何面クリアできるかな？

ホーリーグレイ



●ザインソフト
●X1、PC-88（mkII／SR）
●T（4000円）
5D（6800円）
▼RT＋RP＝アクションパターンで各部屋をまわり、そのあとはRPでチャレンジ。迷宮にだまされないで！

ブルース・リー

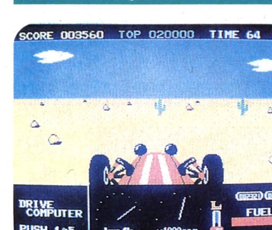


●コンプティーク
●X1（tu）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝カンフーの達人、ブルース・リーがかえってきたぞ！ 残酷な罠をよけて地下要塞の財宝を取り戻せ！



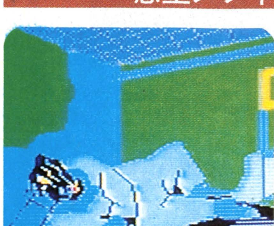


爆走バギー一発野郎



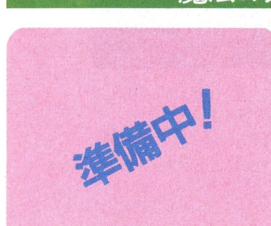
●ボーステック
●X1（tu）
●T（4200円）
5D（6200円）
▼AC＝超高速3D処理を駆使したオフロードレース。高速バギーを操って楽しもう！（画面は多少変わります）

惑星メフィウス



●T&Eソフト
●MSX ●T（4800円）
▼AD＝（近日予定）スターアーサー伝説I。メフィウスで牢につながれたスターアーサー。伝説の剣『レイソード』を手に入れるため、まずはこの牢を脱出しなければ。

魔法の泉



●富士音響 RAM II
●PC-88（mkII／SR）／98F
●5D（5800円）
▼AD＝革命派によってラムラム国の城を追われたキミは、魔法の泉を見つけ出して王家に代々伝わる剣を手に入れなければ！ 危険もいっぱい。

暴竜ゴジラ



●バンダイ
●FM-7
●T（4800円）
▼AC＝ゴジラ抹殺兵器を作る博士を尻目に、街や森を大あばれするゴジラ。キミはゴジラの姿を借りて大都市壊滅を目ざせ！

応募要項

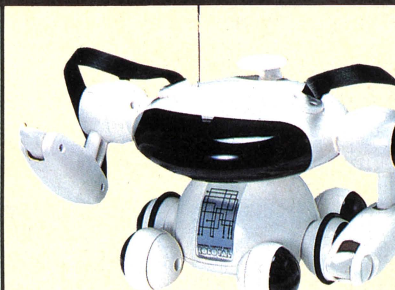
♡このプレゼントページの応募は148ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和60年7月8日必着
♡発表　本誌9月号（8月8日発売）誌上

Beep 読者プレゼント

今月もまたまた楽しいプレゼントがいっぱい。愛読者カードでキミもプレゼントにチャレンジしよう！

①ロボパル

※応募ハガキに機種名を記入するのを忘れずに！



PC-60mkII/66/88(mkII)、RX-78
FM-7（NEW)、X1(C/D/tu)
（バンダイ提供）16,800円
●パソコンとドッキングすれば思いどおりに操縦できる楽しいヤツ

20名

②PASOKO



（三和電子提供）11,800円〈P140参照〉
各機種対応（ただしMZ、FMシリーズには取付けできません）詳しくはTEL 03-959-6611まで。●9ピンコネクタをジャックに差し込むだけでそのまま使えます。

5名

③サッカー

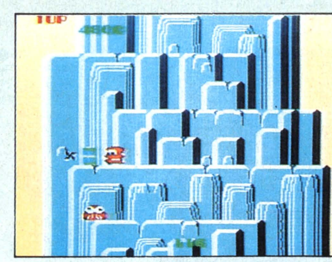


ファミリーコンピュータ用
（任天堂提供）4,900円〈P14参照〉

●大人気のサッカーゲーム。ハーフタイムではチアガールも踊る。

3名

④忍者くん

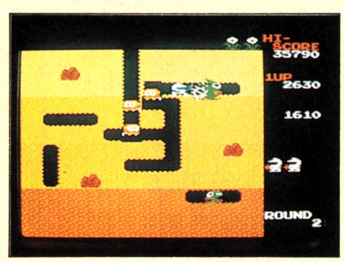


ファミリーコンピュータ用
（ジャレコ提供）4,500円〈P126参照〉

●ゲームセンターの人気ゲーム忍者くんがファミコンでデビュー。

3名

⑤ディグダグ



ファミリーコンピュータ用
（ナムコ提供）4,500円〈P122参照〉

●プーカーやファイガーをプクプクポンでやっつけろ！

3名

⑥アステカ



PC-88(mkII)（5D)
（日本ファルコム提供）7,200円〈P152参照〉

●遺跡に隠された謎を求めて、キミは今パレンケの街を歩き始めた。

5名

⑦TOKYOナンパストリート

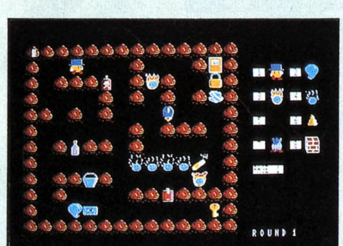


FM-7（T）
（エニックス提供）4,800円〈P158参照〉

●原宿・新宿・夜の公園など、キミのナンパテクをためしてみよう。

3名

⑧クレイジーランド

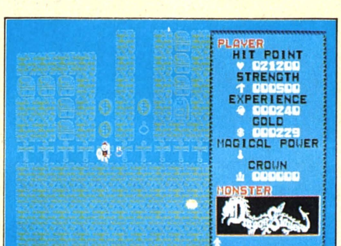


PC-88(mkII/SR)(5D)3名、PC-60(mkII/SR)
PC-6 6(mkII/SR)(T)各1名。
（パックスソフトニカ提供）6,800円〈P168参照〉

●水たまりにバケツ、釘にはカナヅチ、そしてドアには鍵が必要！

5名

⑨ドラゴンスレイヤー



PC-88(mkII)(T)2本　FM-7(NEW)/77(T)2本　X1(T)2本
（日本ファルコム提供）4,800円〈P81参照〉

●根強い人気のある作品。徹底研究を参考にキミも挑戦してみない。

6名

⑩TANTANたぬき　2名



MSX（ROM）
（ポニカ提供）4,800円〈P168参照〉

●チェッカーズのふみやはメンバー集めにタヌキをかり出し……。

⑪ZEXASリミテッド　3名



MSX（ROM）
（デービーソフト提供）5,800円〈P155参照〉

●次々と向かってくる敵の動きにキミの右手はついていけるか!?

⑫ワンパクアスレチック　3名



MSX（ROM）
（コナミ提供）〈P36参照〉4,800円

●ここは愉快なアスレチック公園。わんぱく坊やをゴールへ案内。

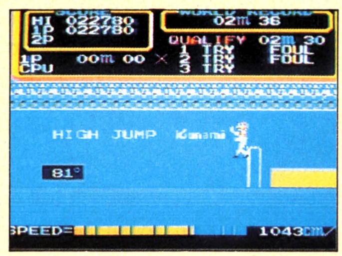
⑬ハイパーオリンピック1　3名



MSX（ROM）
（コナミ提供）〈P24参照〉4,800円

●熱い一瞬が、そのままパソコンゲームになった。

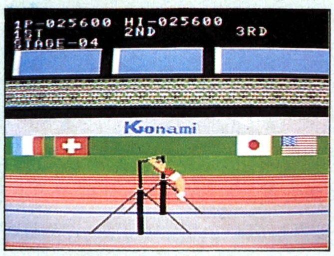
⑭ハイパーオリンピック2　3名



MSX（ROM）
（コナミ提供）〈P24参照〉4,800円

●オリンピックスタジアムの熱気と興奮を今、キミの手に！

⑮ハイパースポーツ1　3名



MSX（ROM）
（コナミ提供）〈P44参照〉4,800円

●弾力を利用した、ダイナミックスポーツシミュレーション！

⑯ハイパースポーツ2　3名



MSX（ROM）
（コナミ提供）〈P28参照〉4,800円

●緊張感あふれるメンタルスポーツと圧倒的パワー競技の組み合わせ。

⑰ぼくとわたしのファミリーベーシック教室　5名



（マイクロデザイン提供）980円

●ファミリーベーシックＶ３についてのやさしい入門書です。

⑱ファミリーベーシックで歌おう　5名



（マイクロデザイン提供）980円

●キミのファミリーベーシックをカラオケに変身させちゃおう！

⑲テディーボーイ・ブルース ポスター　30名



（セガ提供）〈P90参照〉

●人気アーケードゲーム、テディーボーイ・ブルースのポスターです。

⑳エグゼド・エグゼス Tシャツとボールペン　8名



（カプコン提供）

●エグゼド・エグゼスＴシャツ。今月は特製ボールペンとペアで。

㉑アベックホルダー　10名



（三和電子提供）

●かわいいパソコンのアベックキーホルダーをプレゼント。

有希子、恋レター打ちました。

ぽっ



ちり〜んちり〜んピッポッパッ…。風鈴の音を耳にキーを打つ。夏のひと夜、ワープロで一句ひねるってのはどうかな。パソピアIQなら簡単なシステムアップでワープロできるし、通信機能を使えば遠くのコンピュータフレンドに送ることもOK。有希子が提案する、ちょっぴり風流なサマーナイトのすごし方です。

●ワープロが、いっ気に近づいた。日本語ワープロソフト内蔵(別売漢字ROM必要)。本体に日本語ワープロソフトが内蔵されているので、漢字ROMとプリンタを組み合わせるだけで即、ワープロに変身！とても分かりやすい画面表示で、操作を親切にリード。メカに弱いっていう人でも簡単に使いこなせちゃう。

●マニアにも手応えたっぷり！64Kバイトをフル活用。拡張BASIC搭載。 パソピアIQ独自の拡張BASICを搭載。64Kバイトがフルに使えるので、データ処理にぐんと余裕が出てくるし、操作もいちだんとスムーズになる。

●夢のコンピュータ・コミュニケーションを実現。RS-232Cインタフェース装備。 電話機を使って簡単にコンピュータ・コミュニケーションができる。ワープロ文のやりとりやデータ、プログラムの交換など、夢が広がるね。(HX-22)

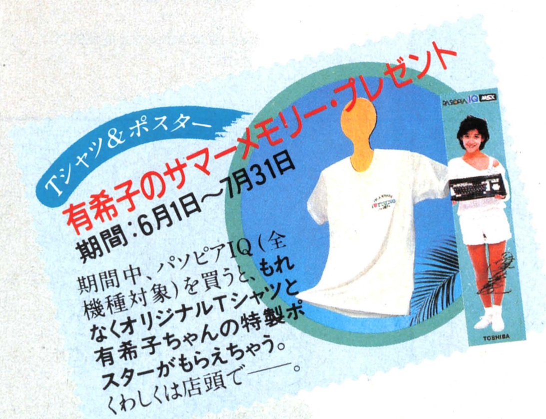
●好みの画像が自由に選べる。RGB・RF・コンポジットの映像3出力対応。 21ピンRGB対応テレビで最高画質が見られるRGB出力や家庭用テレビに直結できるRF出力、コンポジット出力が内蔵されている。(HX-21,22)

●迫力も臨場感もダブルサイズの楽しみ。ステレオ音声出力装備。 ステレオ装置への接続もOK。興奮が広がる。集中度がぐ〜んとUPする。

●システムアップに気配り。ダブルスロット●軽いキータッチ。シリンドリカル・ステップ・スカルプチャー・キー●AVシステムと調和。ウェッジシェイプのフォルムとブラックメタリックのカラーリング●ゲームに学習に、多彩なソフトでMSXワールドを満喫。新作もつぎつぎと登場してくるよ。



●漢字ROMカートリッジ HX-M200 ¥29,800 ●ドットプリンタ HX-P550 ¥84,800



PASOPIA IQ

ワープロソフト内蔵、HX-20シリーズ	
64Kバイト HX-20 ¥69,800	64Kバイト HX-22 ¥89,800
64Kバイト HX-21 ¥79,800	

鮮明画像の21ピンアナログRGB対応機 64Kバイト HX-10DPN ¥69,800

MSX

※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料のご請求は、〒105 東京都港区芝浦1-1-1
株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)3777

資料請求券 パソピアIQ BEEP 7月

E&Eの東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。 (承)III-E-0006


TOSHIBA
十八歳の恋レター
岡田有希子
あなたから
1万キロメートルも離れた
水辺の国から
恋しい人へ・エアメール
遠く離れて
気持は前より近づくみたい
海からの青い風
頬に受け
あなたへの想
ワープロソフト
内蔵のMSX、
東芝から。
東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800
岡田有希子

Beep 1985 7号
ビープ 7月号
昭和60年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻7号通巻7号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部
〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03·261·4095 編集☎03·265·5808
定価360円

雑誌 17659—7 ISSN 0910-7681 Printed in Japan